



저작자표시-비영리-변경금지 2.0 대한민국

이용자는 아래의 조건을 따르는 경우에 한하여 자유롭게

- 이 저작물을 복제, 배포, 전송, 전시, 공연 및 방송할 수 있습니다.

다음과 같은 조건을 따라야 합니다:



저작자표시. 귀하는 원저작자를 표시하여야 합니다.



비영리. 귀하는 이 저작물을 영리 목적으로 이용할 수 없습니다.



변경금지. 귀하는 이 저작물을 개작, 변형 또는 가공할 수 없습니다.

- 귀하는, 이 저작물의 재이용이나 배포의 경우, 이 저작물에 적용된 이용허락조건을 명확하게 나타내어야 합니다.
- 저작권자로부터 별도의 허가를 받으면 이러한 조건들은 적용되지 않습니다.

저작권법에 따른 이용자의 권리는 위의 내용에 의하여 영향을 받지 않습니다.

이것은 [이용허락규약\(Legal Code\)](#)을 이해하기 쉽게 요약한 것입니다.

[Disclaimer](#)

디자인학 석사 학위논문

한국 전래동화 일러스트레이션을 활용한 문양 디자인

Pattern Design Using Illustrations
for Korean Traditional Fairy Tales

2017년 8월

서울대학교 대학원
디자인학부 시각디자인전공
홍 성 은

한국 전래동화 일러스트레이션을 활용한 문양 디자인

지도교수 김 수 정

이 논문을 디자인학 석사 학위논문으로 제출함
2017년 5월

서울대학교 대학원
디자인학부 시각디자인전공
홍 성 은

홍성은의 석사 학위논문을 인준함
2017년 8월

위 원 장 윤 주 현



부위원장 김 경 선



위 원 김 수 정



국문초록

본 연구는 잘 알려지지 않았던 우리의 옛이야기를 재조명하고 독자적인 문화자원을 개발 및 공유하기 위하여 한국 전래동화 일러스트레이션을 활용해 문양을 디자인하였다. 옛이야기에 현대감성을 더하는 것은 우리 고유의 정체성을 찾아 나아가는 과정이고 문화적 유산을 창출하는 요소다. 문학, 교육 분야 등 전반에 걸쳐 전래동화가 당대의 민족성과 역사문화적 배경을 이해하는데 영향을 준다는 것은 이미 많은 연구를 통해 밝혀졌다. 그러나 이러한 가치를 브랜드로 현실화하는데 한계가 있었다. 문화 소비가 늘어나고 수출 활로가 뚫렸지만 한류 열기를 지필만큼 문학과 디자인이 조화를 이룬 콘텐츠가 적극 개발되지 못했고 전래동화에 대한 낮은 관심과 인식의 부재 등은 부정적인 영향으로 작용하였다.

이에 본 논문에서는 한국 전래동화 우수성을 시각 언어로 표현해 알리고자 하였다. 나아가 문화상품으로서의 가능성과 가치를 환기시키는 데 도움을 주고자 하였다. 앞서 제기한 본 연구의 필요성과 목적에 도달하기 위하여 다음의 세 가지 과정을 거쳤다. 첫째, 한국 전래동화집의 의미에 대해 되짚어 보았다. 프랑스의 페로동화, 독일의 그림동화에 견줄 만한 우리 동화집이 있다는 점은 잘 알려져 있지 않다. 일제강점기에 우리나라 동화집이 등장하기 시작했는데 오늘날까지 회고되는 3대 전래동화집이 있다. 그 중 박영만이 쓴 『조선전래동화집』은 우리 민족 특유의 개성과 원형이 살아있는 작품으로, 한국동화사에 큰 영향을 미쳤다는 점에서 의미가 있다.

둘째, 본 연구자는 박영만의 『조선전래동화집』에 수록된 75편의 동화 중 ‘희귀성’ ‘작품으로서의 표현요소’ 등에 근거하여 〈좁쌀 한 알로 정승의 딸을 얻은 사람 이야기〉와 〈난장이의 범 사냥〉을 작품에 적용하였고, 표현

기법으로는 일러스트레이션을 활용하였다. 전래동화 및 일러스트레이션과 관련한 선행연구에서 전래동화가 어린이의 전유물이라는 인식이 강한 장르인 만큼 유아용 중심의 결과물이 주를 이룬 것을 확인하였다. 이에 특정 세대를 넘어서 누구나 선호할 수 있고 공유 가능한 디자인을 만들어 내는 데 중점을 두었다.

셋째, 완성된 일러스트레이션을 문양 디자인에 반영하였다. 문양은 ‘인간만이 지닌 의미 있는 상징적인 사고의 표현물’로 알려져 있다. 본 연구에서 역시 문양을 중심축으로 활용하였다. <좁쌀 한 알로 정승의 딸을 얻은 사람 이야기>의 경우 반복성을 띠는 이야기 구조를 고려해 2개의 문양을 패턴화하였고 각각 다른 색을 입혀 총 4개의 디자인을 완성하였다. <난장이의 범사냥>에서는 손바닥 위에서 춤추는 난쟁이와 호랑이가 마주한 장면을 문양으로 표현하였다. 8명의 난쟁이는 손바닥과 호랑이들 사이사이에 넣어 찾아보는 재미를 곳곳에 배치하였다. 총 2개의 문양을 만든 뒤 다른 색상을 사용해 총 4개의 문양으로 마무리하였고 이렇게 정리된 문양을 가지고 제품 패키지, 스카프에 최종 적용해 보았다.

진행한 연구를 바탕으로 본 연구가 갖는 의의는 다음과 같다. 기존의 전래동화 디자인 연구들이 주로 아동 위주였다는 점을 고려할 때 대상을 넓힌 전래동화 디자인을 개발했다는 점, 희소 가치가 높은 옛이야기를 독자적 문양으로 다채롭게 변주해내었다는 점에서 의의가 있다. 이에 본 연구를 통해 행방조차 몰랐던 우리의 전래동화가 바르게 재조명되고 문화콘텐츠로서 의미 있는 전환점이 되길 기대한다.

주요어 : 한국 전래동화, 일러스트레이션, 문양 디자인

학 번 : 2014-20735

목차

제1장 서론	1
1.1 연구배경 및 목적	2
1.2 연구방법	4
제2장 한국 전래동화집의 등장	6
2.1 일제강점기 3대 전래동화집	8
2.2 박영만의 조선전래동화집	10
2.2.1 조선전래동화집에만 수록된 이야기	13
2.2.2 조선전래동화집을 재해석한 현대의 동화책	18
제3장 전래동화와 일러스트레이션	21
3.1 현대 일러스트레이션의 의미	22
3.2 전래동화 일러스트레이션의 역할	25
3.3 한국 전래동화 일러스트레이션 표현연구 사례	27

제4장 이야기가 담긴 문양 디자인	37
4.1 문양이 갖는 의미	38
4.2 이야기가 있는 문양 사례	40
 제5장 최종작품	 50
5.1 작품개요	53
5.2 <좁쌀 한 알로 정승의 딸을 얻은 사람 이야기> 시각화	55
5.2.1 스케치	55
5.2.2 문양 디자인	62
5.3 <난장이의 범 사냥> 시각화	65
5.3.1 스케치	66
5.3.2 문양 디자인	74
5.4 제품 적용연구	77
 제6장 결론	 96
 참고문헌	 100
Abstract	102

그림목차

〈그림1〉 권혁래 교수가 엮은 화계 박영만의 『조선전래동화집』	7
〈그림2〉 좁쌀 한 알로 정승의 사위 된 총각, 사파리, 2012	19
〈그림3〉 난쟁이 범사냥, 사파리, 2009	20
〈그림4〉 제2차 세계대전 프로파간다 포스터	23
〈그림5〉 반디앤루니스 ‘전래동화’ 2017년 5월 검색결과	26
〈그림6〉 한국 전래동화를 활용한 유아용 식기 디자인 1	29
〈그림7〉 한국 전래동화를 활용한 유아용 식기 디자인 2	29
〈그림8〉 한국 전래동화를 활용한 아동복 디자인 1	31
〈그림9〉 한국 전래동화를 활용한 아동복 디자인 2	31
〈그림10〉 한국 전래동화를 활용한 직소퍼즐 1	33
〈그림11〉 한국 전래동화를 활용한 직소퍼즐 2	33
〈그림12〉 한국 전래동화를 활용한 텍스타일 디자인 1	35
〈그림13〉 한국 전래동화를 활용한 텍스타일 디자인 2	36
〈그림14〉 한국 전래동화를 활용한 텍스타일 디자인 3	36
〈그림15〉 문양 사례 1, 크라테르	41
〈그림16〉 문양 사례 2, 의자 깔개	43
〈그림17〉 알렉산더 맥퀸의 스카프	46
〈그림18〉 한나 왈드론의 Girotondo	48
〈그림19〉 한나 왈드론의 Stockholm	49
〈그림20〉 한나 왈드론의 Maze Furoshiki	49

〈그림21〉 시각화 과정	54
〈그림22〉 스케치 01	56
〈그림23〉 스케치 02	56
〈그림24〉 스케치 03	57
〈그림25〉 스케치 04	57
〈그림26〉 스케치 05	58
〈그림27〉 스케치 06	58
〈그림28〉 스케치 07	59
〈그림29〉 스케치 08	59
〈그림30〉 스케치 09	60
〈그림31〉 스케치 10	60
〈그림32〉 스케치 11	61
〈그림33〉 문양 디자인 01	63
〈그림34〉 문양 디자인 02	63
〈그림35〉 문양 디자인 03	64
〈그림36〉 문양 디자인 04	64
〈그림37〉 스케치 12	67
〈그림38〉 스케치 13	68
〈그림39〉 스케치 14	68
〈그림40〉 스케치 15	69
〈그림41〉 스케치 16	70
〈그림42〉 스케치 17	71
〈그림43〉 스케치 18	71

〈그림44〉 스케치 19	72
〈그림45〉 스케치 20	72
〈그림46〉 스케치 21	73
〈그림47〉 스케치 22	73
〈그림48〉 문양 디자인 05	75
〈그림49〉 문양 디자인 06	75
〈그림50〉 문양 디자인 07	76
〈그림51〉 문양 디자인 08	76
〈그림52〉 패키지 01	79
〈그림53〉 패키지 02	80
〈그림54〉 패키지 03	81
〈그림55〉 패키지 04	82
〈그림56〉 패키지 05	83
〈그림57〉 패키지 06	84
〈그림58〉 패키지 07	85
〈그림59〉 패키지 08	86
〈그림60〉 스카프 01	88
〈그림61〉 스카프 02	89
〈그림62〉 스카프 03	90
〈그림63〉 스카프 04	91
〈그림64〉 스카프 05	92
〈그림65〉 스카프 06	93
〈그림66〉 스카프 07	94

〈그림67〉 스카프 08	95
〈그림68〉 전시모습 01	98
〈그림69〉 전시모습 02	99
〈그림70〉 전시모습 03	99

제1장 서론

1.1 연구배경 및 목적

1.2 연구방법

제1장 서론

1.1 연구배경 및 목적

어린 시절 듣고 자란 한국 전래동화는 흔히 어린이의 전유물로 여겨져 왔으나 최근에는 원작에 작가의 상상력이 얹혀져 재해석되거나 다양한 형태로 변화되고 있다. 국내에 잘 알려진 전래동화는 영상 장르에서 새롭게 각색되어 표현되기도 한다. 도깨비가 드라마의 신선한 소재로 쓰여 주목을 받는가 하면 2003년 장화홍련전을 테마로 한 김지운 감독의 〈장화, 홍련〉, 2014년 심청전을 모티브로 한 임필성 감독의 〈마담 뽁덕〉 등이 그러하다. 현대적인 시각으로 재구성된 전래동화는 기존과 또 다른 가치를 지니게 된다. 오랫동안 책꽂이에 잠들어있던 고전 이야기에서 벗어나 현대인의 삶 속에 또 다른 의미로 다시 스며들기 때문이다.

책 『그림형제동화집』의 옮긴이의 말에는 다음과 같은 문장이 적혀있다. “독일인 친구가 내게 그림형제동화집을 선물하며, ‘그림형제가 독일의 카셀에서 이 이야기들을 모아 적었고 마르부르크 대학과도 인연이 깊으니 이 책을 읽으며 마르부르크에서의 나날들을 잊지 말아달라’고 말했다.”¹⁾ 독일의 카셀은 실제 그림형제가 전래동화 집필을 위해 민담을 채집했던 배경이기도 하다. 책은 바다 건너 문화를 잇는 ‘외교서적’이 된 셈이다. 오래 전 그림형제가 모아 적은 독일의 옛이야기들이 그 나라를 대표하는 문화적 상

1) 허수경, 『그림형제동화집』, 허밍버드, 2015

징물로 여겨지고 있는 것이다.

본 연구자는 〈해와 달이 된 오누이〉 〈장화 홍련〉 등 우리나라의 유명한 옛이야기가 문득 떠올랐다. 더 나아가 한국 전래동화의 뿌리는 어디서부터였고, 대표할 수 있는 작가는 누구인지에 대한 궁금증도 생겼다. 다수의 자료를 확인하던 중에 화계 박영만의 『조선전래동화집』을 발견하게 되었다. 이와 관련해 슬픈 역사적 사실도 접하게 되었다. 한국 전래동화집은 일제강점기에 만들어지기 시작하였다는 점, 역사 속에서 본의 아니게 지워지고 있던 한국 전래동화들이 꽤 많다는 사실이었다. 『조선전래동화집』은 일제강점기 때 우리나라 고유의 민담을 그대로 계승하고자 했던 작가의 뜻이 담겨 있다.

본 논문에서는 한국 전래동화 중 잘 알려지지 않은 『조선전래동화집』에만 수록된 이야기를 일러스트레이션을 활용해 문양으로 재해석하고자 하였다. 독자적인 일러스트레이션로 재탄생한 연구물을 통해 『조선전래동화집』이 재조명되길 바라며, 앞으로 한국의 전래동화가 세대를 불문하고 다양한 형태로 공유되도록 가능성을 여는데 목적을 두었다.

1.2 연구방법

본 논문의 최종 방향은 『조선전래동화집』의 희귀한 이야기를 활용하여 그림언어로서 문양을 디자인하는 것이다. 문양으로 디자인된 이야기를 여러 사람들과 공유할 수 있도록 제품에 적용하였다. 이와 관련해 아래와 같은 방법으로 연구를 진행하였다.

우선 한국 전래동화집이 등장하기 시작한 일제강점기의 3대 동화집을 살펴보았다. 그 중 박영만의 『조선전래동화집』은 본 논문에서 활용하였으므로 자세하게 다루었다. 이 책은 다른 동화책에 없는 이야기가 여럿 포함되어 있다. 줄거리와 최종작품에 활용한 두 가지 이야기의 선정 이유도 함께 명시하였고 『조선전래동화집』을 재해석한 현대의 그림책도 살펴보았다.

다음으로 전래동화와 일러스트레이션의 관계에 대해서 파악하였다. 본 논문에서 쓰인 일러스트레이션이 무엇인지 살펴본 후 전래동화 일러스트레이션의 역할에 대해서 알아보았다. 문양 디자인에 앞서 한국 전래동화를 일러스트레이션으로 표현연구 한 다양한 사례를 분석하였다. (1) 최은실(2002)의 「유아용 식기의 전사 디자인 개발에 관한 연구: 전래동화 중 해와 달이 된 오누이를 중심으로」, (2) 이규원(2010)의 「한국 전래동화 캐릭터를 활용한 아동복 디자인 연구: 해와 달이 된 오누이를 중심으로」, (3) 김은미(2012)의 「傳來童話 일러스트레이션을 활용한 직소퍼즐 표현 연구」, (4) 이미숙, 정경희(2013)의 「한국 전래동화를 활용한 아동용 텍스트 일 디자인 연구: 해와 달이 된 오누이를 중심으로」 등의 연구를 차례로 보면서 한국 전래동화는 아동 위주의 연구가 주를 이루고 있음을 확인하였다.

연구 후반부에는 문양의 의미를 명확히 하였다. 문양에 집적된 의미를 들여다보는 것은 최종작품의 관점을 재정비하는 데 필요한 정보라고 판단해서다. 본 논문은 옛이야기를 소재로 독창적인 일러스트레이션 조형화 과정을 거쳐 문양으로 완성하는데 목적을 두었다. 이와 관련해 이야기가 담긴 문양의 사례 조사도 덧붙였다. 『예술 속 문양의 세계』에서 이야기가 담긴 문양을 골라 소개하였고, 참고할 만한 현대의 문양도 함께 정리하였다. 그 중에는 최종작품에 가장 큰 영향을 끼친 해외 유명 패션디자이너, 알렉산더 맥퀸의 전래동화 문양 스카프도 포함되어 있다.

최종작품은 위의 연구들을 바탕으로 진행되었다. 독자적인 일러스트레이션을 통한 문양 디자인의 시각화 과정을 스케치부터 제품 적용까지 상세하게 기록하였다. 이 과정에서 선택하고 사용한 모든 방법도 부연 설명하였다. <좁쌀 한 알로 정승의 딸을 얻은 사람 이야기>와 <난장이의 뱀 사냥>의 이야기 특성을 고려하여 각각 알맞은 문양을 디자인하였으며 완성된 문양은 다양한 제품에 적용시켜 많은 사람들이 공유할 수 있도록 하였다.

제2장 한국 전래동화집의 등장

2.1 일제강점기 3대 전래동화집

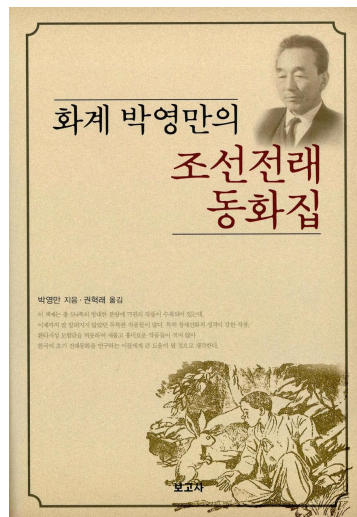
2.2 박영만의 조선전래동화집

2.2.1 조선전래동화집에만 수록된 이야기

2.2.2 조선전래동화집을 재해석한 현대의 동화책

제2장 한국 전래동화집의 등장

본 연구자는 한국 전래동화집의 시발점과 대표적인 작가를 찾던 중에 화계 박영만의 『조선전래동화집』을 발견하였다. 그리고 한국 전래동화집이 생긴 안타까운 배경에 대한 사실을 접하였다. 2장에서는 일제강점기 때 등장한 우리나라 전래동화집 중 현재까지도 주목받고 연구되고 있는 3대 전래동화집을 간략히 정리하였다. 연구에 모티브가 되었던 박영만의 『조선전래동화집』과 관련해서 설명에 무게를 두었다.



〈그림1〉 권혁래 교수가 엮은 화계 박영만의 『조선전래동화집』

2.1 일제강점기 3대 전래동화집

구전으로 전해져오던 한국 전래동화는 일제강점기라는 시대적 배경 속에서 처음으로 만들어지고 기록되기 시작하였다.²⁾ 당시 일본은 우리나라를 침략하고 통치하기 위해 한국인들의 정서를 알아야만 했다. 1910년대에는 일본이 조선인들(일제강점기에 한국인을 일컫던 단어)을 이해하기 위해 조선의 이야기들을 수집하기 시작하였다고 한다.³⁾ 이러한 흐름 속에서 일제강점기부터 해방되기 전까지 수많은 전래동화들이 책으로 만들어졌는데 이 때 중요한 영향을 끼친 대표적인 3대 전래동화집에는 『조선동화집(朝鮮童話集)』(조선총독부, 1924), 『조선동화대집(朝鮮童話大集)』(한성도서출판, 1926), 『조선전래동화집(朝鮮傳來童話集)』(학예사, 1940)이 있다. 본 논문에서 활용할 박영만의 『조선전래동화집』은 한국 최초의 동화책은 아니었다.

한국의 최초 동화책은 다른 아닌 1924년 조선총독부에서 발간한 『조선동화집』으로 아이들을 교육시키기 위해 만들어진 일본어로 된 동화책이었다. 일본인 학자들에 의해서 만들어진 『조선동화집』은 당시 일본의 제국주의적 세계관이 포함된 작업의 결과물이었다.⁴⁾ 한국 동화사에서 최초의 동화책으로 기록되어 있는 『조선동화집』이 일본의 문화정책과 일본어로 제작되었다는 점에서 매우 안타깝다. 그로부터 2년 후인 1926년에는 조선어(일제강점기에 한국어를 일컫던 단어)의 학자이자 조선어교육자였던 심의린

2) 백민정, 「일제강점기 3대 전래동화집 연구」, 충남대학교 박사학위논문, 2013, p.21

3) 「나카무라 료헤이의 조선동화집」, 네이버책, 접속일자 2017.03.07,
http://book.naver.com/bookdb/book_detail.nhn?bid=10615640

4) 박영만, 권혁래 옮김, 『화계 박영만의 조선전래동화집』, 보고사, 2013, p.50

(1894~1951)이 만든 『조선동화대집』이 출간된다. 독립 운동가이자 교육자였던 심의린은 한국어로 된 전래동화를 통해 아이들을 교육시키고자 했던 뜻을 담아 동화책을 만들었다. 2008년 학계를 통해 원전이 공개되면서 『조선동화대집』에는 한국인 최초의 조선 전래동화집이라는 수식어가 공식적으로 붙게 됐다.⁵⁾ 그리고 1940년 박영만이 10여 년의 전래동화 수집과정을 통해 『조선전래동화집』을 출간하였다. 『조선전래동화집』에 대해서는 다음 장에서 조금 더 상세하게 다루고자 한다.

5) 김경희, 「심의린의 동화 운동 연구: 옛이야기 재구성을 통한 조선어문학 교육을 중심으로」, 서울대학교대학원 박사학위논문, 2016, p.1

2.2 박영만의 조선전래동화집

구전되어 오는 이야기들을 직접 수집하고 편찬한 동화작가로 17세기에는 프랑스의 샤를 페로(Charles Perrault, 1628~1703), 19세기에는 독일의 그림형제(Jacob Grimm, 1785~1863, Wilhelm Grimm, 1786~1859)가 있었다면 20세기에는 한국의 박영만(1914~1981)을 견주어 말할 수 있다.⁶⁾ 일제강점기 3대 전래동화집으로 꼽히며 한국 전래동화의 표본으로 여겨지고 있는 『조선전래동화집』은 일제강점기 말기의 독립 운동가였던 박영만에 의해 출간되었다. 1940년에 책을 출간한 박영만의 나이는 겨우 27살이었다. 어린 시절부터 전래동화에 대한 관심이 컸던 박영만은 10여 년 동안 직접 이북지역의 구석구석을 돌아다니며 전래동화를 수집하고 정리하였다. 박영만은 이렇게 수집, 채록한 이야기들을 다듬어 만든 『조선전래동화집』을 원래 1937년에 출간하려고 하였으나 애통하게도 일본이 책의 자서에 민족주의의식이 담겨있다면 원고를 빼앗고 박영만을 옥에 가두어두었다. 그렇게 시간이 흘러 되찾은 원고는 학예사를 통해 출간되었다. 일본이 그토록 감추고 없애고 싶어 했던 『조선전래동화집』의 자서(自序)에는 박영만이 왜 이 책을 쓰게 되었는지에 대한 의의가 잘 반영되어 있다.⁷⁾ 아래는 자서의 일부분을 발췌한 내용이다.

自序-

구비로써 전해 내려오는 소위 전래동화는 수천 백년에 걸쳐
우리의 할아버지 할머니들이 말씀하시고 들으시고 생각하시고

6) 박영만, 위의 책, p.49

7) 박영만, 위의 책, pp.9-18

한 흙의 철학이고, 흙의 시고, 거룩한 꽃이다.

지금까지 이 아름다운 꽃에 대하여 진지한 고려가 없었음은 유감이 아닐 수 없다.

이런 구비는 이것을 적당한 때에 손을 써서 모집하여 두지 않으면 새로운 화장을 하고 찾아오는 이국의 딸들과 잡혼을 하여 따스하나 온돌방으로부터 자취를 감추지 않으면 본래의 모습을 찾아볼 수 없게 혼색물이 되고 만다. 이것은 슬픈 일이라고 나는 생각했다.

먼저 속에 파묻혀서 있는 우리 겨레 고유의 꽃들을 구해내는 것을 나는 나의 사명으로 알고 있다.

내가 이 전래동화를 모집하기 시작한 것은 소학교 시대부터이니 벌써 십여 년이 된다. 이 십여 년간 혹은 어머니 무릎에서 듣고, 혹은 각지로 다니면서 산촌 시정의 초부, 촌구, 전부 나 그네들의 입을 빌어 모집한 것의 일부를 이제 학예사를 거쳐 아름다운 이 땅 문화 동산에 바치게 되었다. 적으나마 정성에 찬 선물이다.

나는 여기에 당함에 엄정한 태도로써 내용과 형식에 있어서 원화에 극히 충실하려고 하였다.

1940년 5월 27일, 박영만⁸⁾

여기서 박영만은 전래동화를 우리 민족 전체의 역사와 삶의 지혜 그리고 정서를 담고 있는 값진 우리의 문화유산⁹⁾으로 표현하고 있다. 본 연구자

8) 박영만, 위의 책, p.53

9) 권혁래, 『조선동화집(1924)연구』, 보고사, 2013, p.5

는 잠들어있는 이 소중한 문화유산을 다시 재조명해보고자 하는 마음으로,
“우리의 할아버지 할머니들이 말씀하시고 들으시고 생각하시고 한 흙의 철
학이고, 흙의 시고, 거룩한 꽃”의 이야기들을 천천히 살펴보았다.

2.2.1 조선전래동화집에만 수록된 이야기

『조선전래동화집』에 수록된 총 75가지의 전래동화에는 다른 동화집에 서는 찾아볼 수 없는 희귀한 이야기가 열 가지 포함되어있다. 아래에 열 가지 이야기의 간략한 줄거리는 책에서 옮겨 적었고 최종연구에 활용할 두 가지 이야기 <좁쌀 한 알로 정승의 딸을 얻은 사람 이야기>와 <난장이의 범 사냥>은 최종작품으로 선정한 이유를 짧게 덧붙였다.

(1) 계수나무 할아버지:

백두산 계수나무를 두고 달나라 사람들과 지구 사람들이 다툰 이야기, 계수나무의 정기를 받아 태어난 아기가 나중에 인류의 조상이 되었다는 이야기(함경남도)

(2) 좁쌀 한 알로 정승의 딸을 얻은 사람 이야기(선정작품):

좁쌀 한 알을 맡긴 총각이 쥐, 고양이, 개, 말, 소를 대신 얻고, 마지막에는 정승의 딸을 얻는다는 이야기(함경남도)

선정이유:

<좁쌀 한 알로 정승의 딸을 얻은 사람 이야기>
는 이야기의 구조가 반복적이며 단순하다. 과거
를 보러가던 총각이 주막에 맡긴 좁쌀을 쥐가
먹어 좁쌀 대신 쥐를 얻고, 그 쥐를 다시 고양

이가 먹어 줘 대신 고양이를 얻고, 그렇게 같은 패턴으로 개와 말 그리고 소를 차례로 얻고 마지막으로 소를 사간 정승의 딸과 결혼을 하게 된다는 이야기이다. 반복적으로 이야기를 풀어나가는 방식이 규칙성을 띤 문양의 특성과 흡사하다는 느낌을 받았다. 이에 최종연구의 재료로 이야기를 활용하였다.

(3) 독수리 된 왕:

도깨비에게서 날아다닐 수 있는 두루마기를 얻은 한 사람이 중국 왕에게 가서 그 옷을 입혀 그 왕이 독수리가 되었다는 이야기(평안남도)

(4) 불평가 이야기:

어느 불평 많은 청년이 떨어지는 도토리에 맞고 깨달아 불평을 멈추었다는 이야기(황해도)

(5) 코 긴 공주:

신기한 보물을 물려받은 세 형제를 속여 보물을 빼앗으려다가 혼이 난 공주 이야기(함경남도)

(6) 장수 되는 물:

아내를 괴물에게 빼앗긴 남자가 어느 섬에서 장수되는 물을 마시고 괴물을 물리치는 이야기(평안남도)

(7) 난장이의 범 사냥(선정작품):

아주 작은 난장이가 용감하게 범 사냥을 나서서 수천 마리 범을 잡은 이야기(모집지 불명)

선정이유:

어릴 적부터 <걸리버 여행기>에 등장하는 작은 난쟁이 캐릭터에 애정이 많았다. 작은 체구로 용맹했기 때문이다. <난장이의 범 사냥>의 주인공도 그에 못지않았다. 사람의 손바닥 위에서도 넉넉하게 춤을 출 수 있을 정도로 몸집이 작지만 결국 수천 수백 마리의 호랑이를 잡기에 이른다.

일반적으로 전래동화는 착하거나 똑똑하고 힘이 센 남자 주인공이 아름다운 여자를 구하거나 아내로 얻는 이야기들이 많다. 『조선전래동화집』에만 수록된 열 가지의 이야기 안에서만 봐도 <계수나무 할아버지>, <좁쌀 한 알로 정승의 딸을 얻은 사람 이야기>, <코 긴 공주>, <장수 되는 물>, <도둑놈의 이름은 신재복>, <머리 셋 가진 중과 포수>까지 총 6가지 이야기가 그러하다. 이처럼 강한 남자 주인공이 연약하게 묘사

된 여자를 구하고 얻는 다른 이야기들과는 달리
〈난장이의 범 사냥〉의 주인공은 매우 작지만 용
맹하게 싸움에서 이긴다. 난쟁이라는 소재는 문
학에서 흔히 약자에 비유되어 쓰이곤 하는데 이
러한 고정적 관념에 저항하며 승리를 쟁취했던
난쟁이가 인상깊었다.

(8) 도둑놈의 이름은 신재복:

도둑에게 아내를 빼앗긴 사내가 도둑이 낸 수수께끼를 풀고 아
내를 찾으러가서 죄를 발휘하여 도둑을 없애고 아내를 찾아오는
모험담(평안남도)

(9) 머리 셋 가진 중과 포수:

어떤 포수가 머리 셋 달린 괴물을 쫓아가 잡혀간 공주를 구하
고, 또 물고기를 살려주고 용왕의 딸을 아내로 맞아 살게 되었
다는 이야기(평안남도)

(10) 연이와 칠성이:

두 남녀가 서로 사랑하지만 부모가 정해진 혼처 때문에 사랑을
이루지 못하고 죽는다. 하지만 다시 환생하여 끝내 사랑을 이룬
다는 슬프고도 아름다운 이야기(평안남도)

열 가지의 이야기 모두 신선하고 흥미로운 소재로 구성되어 있다. 세계가 창조되는 과정을 그린 신화적인 이야기, 판타지 소설 같은 이야기, 독특한 구조의 이야기 등 우리에게 다소 생소한 전래동화들이다. 이러한 이야기들은 창의적인 캐릭터와 콘셉트를 요구하는 문화 산업계에서 새로운 장치로 활용될 만한 충분한 가능성이 있다.¹⁰⁾ 본 연구자는 『조선전래동화집』에만 수록된 열 가지의 이야기들 중 <좁쌀 한 알로 정승의 딸을 얻은 사람 이야기>와 <난장이의 범 사냥>을 최종작품의 모티브로 선정하여 잘 알려지지 않은 한국 전래동화의 문화콘텐츠로서 가능성을 열어보고자 한다.

10) 권혁래, 『화계 박영만의 조선전래동화집』, 보고서, 2013, p.50

2.2.2 조선전래동화집을 재해석한 현대의 동화책

2008년부터 출판사 사파리에서는 『조선전래동화집』을 활용하여 일러스트레이터들이 그린 그림과 함께 그림책 시리즈로 출간하고 있다.¹¹⁾ 박영만의 『조선전래동화집』이 한국 전래동화의 고유성을 계승하는데 목적을 두었다면, 사파리의 ‘방방곡곡 구석구석 옛이야기’ 그림책 시리즈는 박영만의 원작을 어린이들의 눈높이에 맞게 다듬었다는 점에서 차이가 있다. 현재 총 16권의 그림책 시리즈가 출간되었고 그 중에는 본 논문에서 활용한 두 가지 이야기도 포함되어 있다. <좁쌀 한 알로 정승의 딸을 얻은 사람 이야기>는 2012년 4월 30일 『좁쌀 한 알로 정승 사위가 된 총각』이라는 제목으로 <난장이의 뱀 사냥>은 2009년 6월 26일 『난쟁이 뱀사냥』의 제목으로 발행됐다.

그림책 시리즈에 들어가는 말에는 “일제강점기 당시의 아이들은 이런 이야기를 통해 민족정신과 진취적 기상을 키울 수 있었다”고 이야기하였다. 또한 “일제강점기에 우리 민족을 동화시킬 목적으로 왜곡하고 변형한 다른 전래동화집과는 달리 우리 민족 이야기 그대로를 보여준다”며 『조선전래동화집』의 가치를 높이 평가하고 있다.¹²⁾ 이 책은 민족 고유의 가치성과 작품성을 검증받았다. 무엇보다 이 그림책 시리즈를 통해 잊혀져 있던 우리의 소중한 이야기들이 재조명되는 것은 의미있는 일이라 본다.

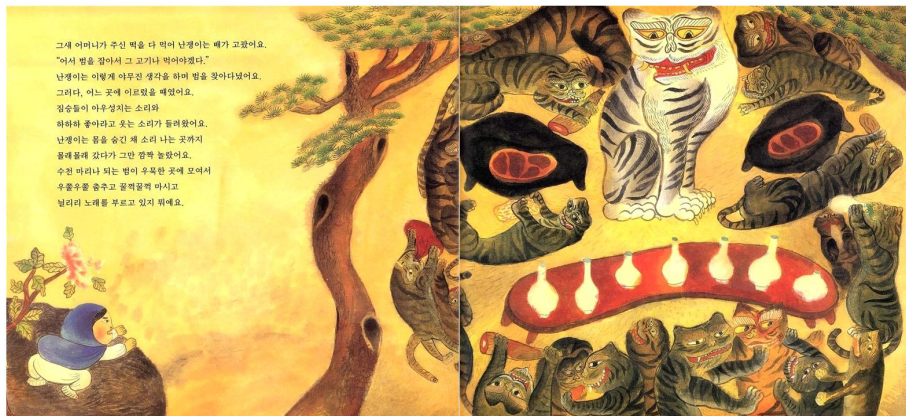
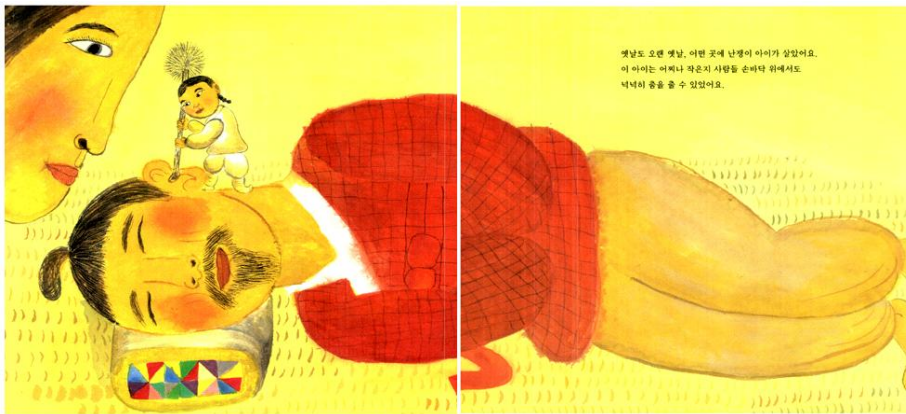
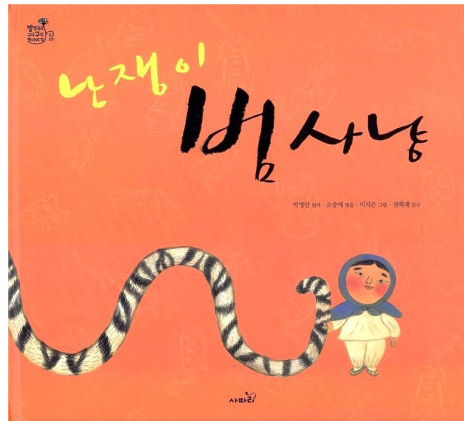
11) 「방방곡곡 구석구석 옛이야기: 시리즈 도서」, 사파리, 접속일자 2017.04.20,
[http://www.safaribook.co.kr/safaribook/series04.asp?leftimg=4&seri=S029#tab](http://www.safaribook.co.kr/safaribook/series04.asp?leftimg=4&seri=S029#tab1)

1

12) 박영만, 소중애 옮김, 『난쟁이 뱀사냥』, 사파리, 2009



〈그림2〉 줍쌀 한 알로 정승의 사위 된 총각, 사파리, 2012



〈그림3〉 난쟁이 범사냥, 사파리, 2009

제3장 전래동화와 일러스트레이션

3.1 현대 일러스트레이션의 의미

3.2 전래동화 일러스트레이션의 역할

3.3 한국 전래동화 일러스트레이션 표현연구 사례

제3장 전래동화와 일러스트레이션

‘일러스트레이션(Illustration)’이란 무엇인가? 영어로 표기되고 불리기 때 문인지 이 단어에 대해 고개를 갸우뚱하는 경우가 많다. 우선 전래동화 일러스트레이션의 역할에 대해 살펴보았고 현대에는 일러스트레이션이 어떤 의미로 사용되고 있는지 명확히 하였다. 본 논문의 심층적인 연구를 위해 선행연구 된 사례도 조사하였다. 3장에서는 전반적으로 전래동화와 일러스트레이션의 관계에 대해서 살펴보려고 한다.

3.1 현대 일러스트레이션의 의미

‘조명한다(Illumination), 밝게한다(to make light)’라는 사전적 의미¹³⁾를 가진 일러스트레이션(Illustration)은 ‘삽화’라는 의미로 가장 보편적이게 쓰이며, 인쇄되거나 출판되는 잡지, 신문, 광고와 같은 매체에서 글의 빠른 이해를 돕고 부족한 부분을 채우기 위해 많이 사용되고 있다. 그 중에서도 특히 일러스트레이션이 자주 사용되어온 분야는 출판과 광고다. 이 매체들이 뚜렷한 목적을 가지고 있다는 특성상 이 분야에서 쓰인 일러스트레이션은 커뮤니케이션을 전제로 만들어진다고 볼 수 있다.¹⁴⁾ 일러스트레이션은 내용

13) 이성민, 「한국 전래동화 일러스트레이션에 나타난 한국적 이미지 표현에 관한 연구: 한국화적 표현기법을 중심으로」, 동덕여자대학교 디자인대학원 석사학위논문, 2005, p.5

14) 박선정, 「한국 전래동화 그림책의 인물 표현연구」, 이화여자대학교 디자인대학원 석사학위논문, 2004, pp.18-19

의 전달력이 중요하다는 점에서 순수미술과는 사실 거리가 있다. 전달을 목적으로 만들어진 일러스트레이션에는 그 시대의 사회와 문화가 그대로 반영되어 있다. 그 예로 제2차 세계대전에 사용된 프로파간다 포스터들이 있다. 미국은 전쟁 당시 군인을 모집하기 위해 잉클샘(Uncle Sam, U.S.)의 의인화와 여성의 강인함을 담은 일러스트레이션 포스터를 통해 사회에 강한 메시지를 전달하였다.



〈그림4〉 제2차 세계대전 프로파간다 포스터

현대에 들어서면서 일러스트레이션은 글의 함축적인 의미전달과 더불어 더 포괄적인 의미를 갖게 됐다. 일러스트레이션은 글이 그림으로 표현되는 것이란 고정관념에서 벗어나 글과 연상되는 다양한 이미지에 작가의 상상력이 더해지기도 하고 글의 내용과 전혀 상관없이 자유롭게 표현되어 장식적인 성격을 띄기도 한다. 여기서 일러스트레이션의 가장 큰 장점이 드러나는

데 그것은 바로 사진이 표현할 수 없는 영역에서 무언가를 표현해낸다는 것이다.¹⁵⁾ 이렇게 글의 보조적인 수단에 불과하던 일러스트레이션은 순수미술과 거리를 좁히기도 하고 작가의 개성이 드러난 상업적인 디자인으로도 탄생하는 등 새로운 모습으로 현대 사회에서 영역을 넓혀가고 있는 중이다.

본 논문에서 사용한 일러스트레이션은 전래동화 이야기를 온전히 전달하는 것에 목적을 두지 않았다. 잘 알려지지 않은 전래동화 이야기를 사람들에게 공유하는 것을 목적으로 하였으므로 전래동화의 일부 내용을 골라 연구자의 상상력과 문양의 장식성을 종합하여 일러스트레이션을 제시하였다.

15) 박선정, 위의 논문, p.19

3.2 전래동화 일러스트레이션의 역할

시각화는 무언가의 모습 또는 마음속의 이미지를 만드는 것, 또는 실제 보는 것과 같이 상상하고 기억하는 것이라는 사전적 의미가 있으며, 인간의 인지 활동과 깊은 관련을 맺고 있다. 따라서 정보의 시각화는 시각화되지 않은 정보를 받아들일 때보다 인지 능력을 증폭시킬 수 있다.¹⁶⁾

전래동화는 일러스트레이션을 통해 이야기의 내용을 보다 빠르고 흥미로운 형태로 전달한다. 시각은 인간의 전체 감각 중 80% 이상을 차지한다는 연구가 있다. 글에 포함된 일러스트레이션은 시각적 흥미를 유발시킬 수 있는 중요한 역할을 한다. 또한 시각화된 정보는 인지능력을 높여줄 수 있기 때문에 어린이를 대상으로 한 전래동화 일러스트레이션은 이야기 전달에 중요한 요소로 작용한다.

우리나라 전래동화가 어린이의 전유물로 여겨져 온 만큼 전래동화는 아동용 그림책의 형태가 대부분이다. 서점 유통 및 출판사인 주식회사 서울문고의 서점 브랜드, 반디앤루니스 공식 사이트(www.bandinlunis.com)에서 ‘전래동화’라는 키워드를 검색하면, 총 894권의 도서 중 대부분이 모두 어린이 혹은 유아라는 키워드와 함께 짝을 짓고 있음을 알 수 있다. “글은 몰라도 일러스트레이션만 보면서 줄거리를 거짓말 같이 알아맞히는 어린이도 있다”는 말이 나올 정도로 그림책의 일러스트레이션은 어린이들과 가까운

16) 오병근, 강성중, 『정보 디자인 교과서』, 안그라픽스, 2008, p.99

관계에 있다. 어린이들은 글과 함께 어우러진 일러스트레이션을 통해 새로운 글의 형태를 접하며 시각적 흥미를 느낄 수 있다. 전래동화 그림책의 일러스트레이션을 보며 무한한 상상을 하고 동화 속 캐릭터와 더욱 가까워지게 된다.¹⁷⁾ 이처럼 그림책의 형태로 공유되고 있는 한국 전래동화는 일러스트레이션과 떼려야 뗄 수 없는 관계에 있다.

메뉴

BANDI/LUNIS

Q

도서

중고샵

eBook

음반

DVD

GIFT

화장품직배송

'전래동화' 전체 894건 검색

도서

▼

하위 카테고리

▼

하위 카테고리

×

어린이(497)	유아(264)	유아동전집(86)
외국어/사전(11)	인문/교양/철학(9)	대학교재(7)
정가제 free(5)	서양서(3)	역사/신화/문화(2)
임신/출산태교(2)	시/에세이/기행(2)	소설(1)
예술대중문화(1)	육아/자녀교육(1)	여행취미/레저(1)
청소년교양(1)	종교(1)	

〈그림5〉 반디앤루니스 ‘전래동화’ 2017년 5월 검색결과

17) 김은미, 「傳來童話 일러스트레이션을 활용한 직소퍼즐 표현 연구」, 성균관대학교 석사학위논문, 2012, p.10

3.3 한국 전래동화 일러스트레이션 표현연구 사례

한국 전래동화 일러스트레이션을 새롭게 표현한 연구에는 무엇이 있는지 조사하였다. 다양한 연구들 중 본 논문과 흡사한 방법으로 일러스트레이션에 대한 표현을 연구한 네 개의 사례를 정리하였다. 아래의 연구는 본 연구에 뒷받침 될 만한 다양한 이론을 포함하고 있고 기존에 문학적으로 형상화돼 왔던 한국 전래동화가 디자인의 새로운 자원으로 활용될 수 있다는 가능성을 시사하고 있다.

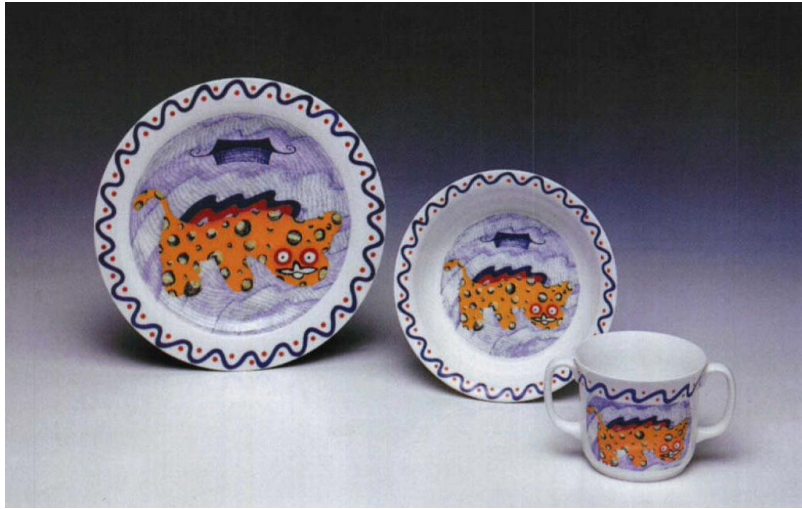
1) 유아용 식기의 전사 디자인 개발에 관한 연구

최은실(2002)은 「유아용 식기의 전사 디자인 개발에 관한 연구: 전래동화 중 해와 달이 된 오누이를 중심으로」에서 전통문화 상품 개발에 대한 실정을 비판하고 산업도자부분에서의 디자인 개발에 대한 필요성을 언급했다. 산업혁명 이후 똑같은 제품들이 대량공급을 위해 생산되어 왔으나 이제는 디자인이 접목된 제품들이 경쟁력을 가질 것이라고 주장하면서 다양한 한국 전래동화 속 캐릭터를 활용한 상품 개발이 이어져야 한다고 강조하였다.¹⁸⁾

연구에서는 고난극복의 의지와 권선징악의 교훈을 줄 수 있는 〈해와 달이 된 오누이〉를 모티브로 삼았다. 스스로 밥을 먹는 3세부터 동화에 가장 큰 흥미를 느끼는 6~8세의 유아를 대상으로 유아용 식기를 디자인하였다. 최종작품은 경제성과 판매성이 좋은 8½인치의 접시와 5½인치의 시리얼볼, 양손잡이 머그컵에 적용하였다.

〈해와 달이 된 오누이〉의 내용을 9가지로 나누어 제작하여 마치 한 권의 동화책처럼 표현한 식기의 일러스트레이션이 인상적이었다. 9개의 식기에 들어간 호랑이는 모두 다른 모습을 하고 있다는 점도 눈여겨 볼만하다. 이야기흐름에 맞게 호랑이를 극대화시키기도 했으며 추상적인 형태로 표현하기도 했다. 총 9가지의 작품 중 2가지를 추려 보았다.

18) 최은실, 「유아용 식기의 전사 디자인 개발에 관한 연구: 전래동화 중 해와 달이 된 오누이를 중심으로」, 홍익대학교산업미술대학원 석사학위논문, 2002, pp.1-4



〈그림6〉 한국 전래동화를 활용한 유아용 식기 디자인 1



〈그림7〉 한국 전래동화를 활용한 유아용 식기 디자인 2

2) 한국 전래동화 캐릭터를 활용한 아동복 디자인 연구

이규원(2010)의 「한국 전래동화 캐릭터를 활용한 아동복 디자인 연구: 해와 달이 된 오누이를 중심으로」에서는 한국 전래동화에 등장한 캐릭터와 장면을 디자인 소스로 응용해 아동복 의상에 접목하였다. 이규원은 미국의 아동심리학자 허록(Elizabeth B. Herlock, 1898-1988)의 말을 인용해 아동은 의복착용이 자아를 노출하는 중요한 수단으로 여기고 있으므로 무엇을 입는가는 아동기에 중요한 영향을 끼친다고 주장하였다.¹⁹⁾

이규원은 아동이 캐릭터가 있는 의복을 통해 자신을 드러내거나 의복 속 캐릭터와 정신적으로 교감을 하는 성향이 있다고 설명했다. 이러한 특성을 감안하여 한국 전래동화에 등장하는 캐릭터를 작품에 활용하고자 하였다. 현재 해외 캐릭터가 국내 아동복 시장에 거대하게 잠식되고 있음을 언급하며 한국적인 캐릭터 개발을 통해 한국 전래동화가 재조명되는데 주안점으로 두었다.

특히 아동들이 선호하는 전래동화 스타일과 관련해 설문조사를 실시한 점도 주목할 만하다. 설문조사 결과를 바탕으로 이야기의 장면이 연상되도록 한 디자인 설계뿐 아니라 질감을 통해 캐릭터에 입체적인 효과를 불어넣었다는 점, 높은 채도의 색상을 활용하고 캐릭터를 단독 무늬가 아니라 패턴으로 개발하여 문양화 하였다는 연구가 눈에 띄었다. 이를 종합해 〈해와 달이 된 오누이〉를 새로운 형태로 표현한 아동복을 2점으로 추려보았다.

19) 이규원, 「한국 전래동화 캐릭터를 활용한 아동복 디자인 연구: 해와 달이 된 오누이를 중심으로」, 이화여자대학교대학원 석사학위논문, 2010, pp.1-2



〈그림8〉 한국 전래동화를 활용한 아동복 디자인 1



〈그림9〉 한국 전래동화를 활용한 아동복 디자인 2

3) 전래동화 일러스트레이션을 활용한 직소퍼즐 표현연구

전래동화의 일러스트레이션을 직소퍼즐로 적용한 사례도 있었다. 김은미(2012)는 「傳來童話 일러스트레이션을 활용한 직소퍼즐 표현 연구」에서 그림책의 일러스트레이션이 글을 효과적으로 전달하는 시각적인 수단 중 하나라고 주장하였다. 또한 어린이들에게 풍부한 상상력과 새로운 세계를 경험할 수 있게 해주는 중요한 요소라고도 하였다. 1930년대부터 대중적인 놀이문화로 알려진 직소퍼즐은 현대에 이르러 교육적 용도 외 그 쓰임과 표현 및 제작 기법 등이 변화하고 있음을 면밀하게 짚어냈다. 이를 종합하여 전래동화 일러스트레이션을 통해 직소퍼즐을 제작하였고, 동시에 학습놀이 문화의 발전 방향을 제시하였다.²⁰⁾

한국 전래동화 중 우화이야기 5점, 권선징악의 교훈이 있는 이야기 5점, 사랑이야기 2점을 뽑아 총 12개의 직소퍼즐 제작하였다. 이야기에 가장 핵심적인 부분들에 작가의 상상력이 더해져 일러스트레이션으로 완성되었다. 화려한 색상이 빼곡하게 적용된 퍼즐이 알록달록한 조각으로 나뉘어져 퍼즐을 맞추는 이에게 시각적인 흥미를 줄 것이다. 직소퍼즐연구는 어린이들 뿐 아니라 성인들에게도 흥미를 불러일으키기 위해 표현한 작품이라는 점이 눈여겨볼 만하다. 다음은 <해님 달님>과 <금도끼 은도끼>의 일러스트레이션을 활용한 직소퍼즐 표현이다.

20) 김은미, 「傳來童話 일러스트레이션을 활용한 직소퍼즐 표현 연구」, 성균관대학교 석사학위논문, 2012, pp.1-3



〈그림10〉 한국 전래동화를 활용한 직소퍼즐 1



〈그림11〉 한국 전래동화를 활용한 직소퍼즐 2

4) 한국 전래동화를 활용한 아동용 텍스타일 디자인 연구

이미숙, 정경희(2013)는 「한국 전래동화를 활용한 아동용 텍스타일 디자인 연구: 해와 달이 된 오누이를 중심으로」의 연구를 통해 아동 관련 산업에서 한국 전래동화를 모티브로 한 텍스타일 디자인을 시도하였다. 아동 심리학자 왓슨(John B. Watson, 1878-1958)에 의하면 3~4세부터 10~12세까지 어린이들은 현실세계와 반대인 동화나 만화 같은 그림에 흥미를 많이 느낀다고 하였다. 연구에서는 우리 문화 고유의 전래동화를 활용하여 아동용 텍스타일을 만드는 것을 목적으로 한국 전래동화가 디자인 소재의 가능성이 있음을 제시하고 있다.²¹⁾

핸드 드로잉과 수채화 기법을 활용해 전래동화 속 캐릭터를 장면별로 디자인한 후 3종의 텍스타일 디자인으로 표현하였다. 여기에 의류, 액세서리, 인테리어 소품 등의 디자인에 적용하여 시뮬레이션 하였다. 작품에는 불규칙한 옐로우 도트 패턴에 오누이와 해와 달 캐릭터의 이미지를 합성하거나 전래동화 이야기의 밤 장면에는 반짝이는 별과 달을 연상시키는 디자인을 선보이기도 했다. 텍스타일 디자인을 다양한 의류제품에 적용시켜 활용도를 높인 면이 주목할 만하다.

21) 이미숙, 정경희, 「한국 전래동화를 활용한 아동용 텍스타일 디자인 연구: 해와 달이 된 오누이를 중심으로」, 한국디자인문화학회지, 19(4), 2013, pp.1-3



〈그림12〉 한국 전래동화를 활용한 텍스타일 디자인 1



〈그림13〉 한국 전래동화를 활용한 텍스타일 디자인 2



〈그림14〉 한국 전래동화를 활용한 텍스타일 디자인 3

제4장 이야기가 담긴 문양 디자인

4.1 문양이 갖는 의미

4.2 이야기가 있는 문양 사례조사

제4장 이야기가 담긴 문양 디자인

본 연구에서는 최종작품의 방향에 근거해 문양의 의미를 명확히 할 필요가 있다고 보았다. 또한 그림언어로서 이야기가 담긴 문양에 대한 사례조사를 책 『예술 속 문양의 세계』을 참고하여 함께 진행하였다. 해외 유명 패션디자이너 알렉산더 맥퀸(Alexander McQueen)과 아티스트 한나 월드론(Hannah Waldron)이 디자인한 이야기가 담긴 스카프 문양도 함께 정리하였다. 전래동화에 모티브를 얻어 디자인한 알렉산더 맥퀸의 스카프 문양은 본 논문의 최종연구에 큰 영향을 끼치기도 했다. 4장에서는 문양이 이야기하고자 하는 그 상징적인 표현에 대해 깊게 살펴보려고 한다.

4.1 문양이 갖는 의미

문양이란 모든 물체의 표면에 장식된 무늬를 의미한다. 식기, 패브릭, 가구, 도구 등 크고 작은 다양한 물체에 장식의 용도로 사용되는 문양은 무늬라고 불리기도 한다. 문양이 생겨난 이유에 대해 미국 심리학자 미켈(Mickel, W. J.)은 다음과 같이 정의하였다. “사람의 눈이 공간을 오랫동안 보다 보면 어느 한 점으로 중심을 찾아서 안정을 얻고자 하므로 그 지루함을 없애기 위하여 공간을 메우려는 의도에서 무늬가 나타나게 되었다.”²²⁾ 미켈의 말에 따르면 문양을 통해 사람들의 이목을 사로잡을 수 있으며 이러한 문양의 성격은 특정한 메시지를 전달하기 좋은 수단이 될 수 있다.

22) 한민족문화대백과, 「문양」, 네이버지식백과, 접속일자 2017.05.09,
<http://terms.naver.com/entry.nhn?docId=554721&cid=46657&categoryId=46657>

문양은 사회문화적 흐름을 사물에 녹여낼 만한 디자인적 요소로 가장 활발하게 활용되어 왔다. 옷, 장신구, 벽지, 도자기 등 실제 문양이 반영된 작품은 그 사물 자체와 하나가 되기도 하고 시대의 흐름을 표현해 내었다. 화려한 접시가 주인의 취향과 그의 신분을 반영하는가 하면 고대 그리스를 거쳐 유럽 초기 철기시대 표현된 연꽃과 팔메트(종려잎 무늬) 모티프는 점차 추상적 형태로 재탄생되기도 하였다. 이처럼 문양에는 문화적, 사회적, 정치적 모습이 담겨있고 역사적 의미, 종교적 상징, 동시대적인 뉘앙스가 스며들어 있다.²³⁾

전반적으로 다른 연구에서 사용되고 있는 문양은 전통문양을 향하고 있다. 하지만 본 연구에서 디자인하고자하는 문양은 조금 더 포괄적인 의미의 문양을 의미한다. 사람의 이목을 사로잡을 수 있는 문양의 특성을 활용하여 연구를 진행하였다. 한국 전래동화가 씨실과 날실처럼 우리나라의 역사와 문화를 촘촘하게 엮은 이야기라는 점을 감안해 볼 때, 반복·변화·교차되는 문양의 특성을 활용한다면 복잡다단한 스토리텔링을 재해석하고 풀어낼 수 있는 데 보다 효과적이라고 판단하였기 때문이다.

23) 다이애나 뉴월, 크리스티나 언윈, 권혜정 옮김, 『예술 속 문양의 세계: 연꽃부터 플라워 파워까지』, 시그마북스, 2012, pp.6-7

4.2 이야기가 있는 문양 사례조사

앞서 살펴본 문양의 의미를 바탕으로 이야기가 있는 문양 사례를 찾아 보았다. 최종작품으로 한국 전래동화를 효과적으로 표현하기 위해 단순한 장식으로서의 문양보다는 읽고 해석할 수 있는 문양을 집중적으로 찾아보았다. 『예술 속 문양의 세계』를 참고하여 과거의 이야기 문양 사례를 살펴 보았고 현대 문양의 경우 두 가지 정도로 정리하였다. 전래동화를 모티브로 스카프 문양을 디자인한 사례는 초기 본 논문의 방향성을 잡는데 큰 영향을 끼쳤다.

1) 이승과 저승의 문양

기원전 750년경 그리스 아테네의 도자기에서는 기하학적 문양을 발견할 수 있다. 아래의 항아리는 크라테르라고 불리는 항아리로 고대 그리스에서 큰 행사 때 술과 물을 섞기 위한 용도로 사용되었다고 한다. 이 크라테르의 문양을 자세히 살펴보면 다양한 형상이 집합적으로 새겨져 있다. 기하학적 형상들이 무엇을 말하고 있을까?

동그랗고 네모난 장식적인 문양에 장례식이라는 이야기가 가미되어 있는 항아리이다. 여기서는 특히 단순한 기하학적 형상들이 인상적이다. 사람의 인체는 역삼각형의 몸통, 길고 가는 다리로 표현되었고 얼굴은 동그랗게 큰 눈이 코와 입을 대신하고 있다. 말, 새와 같은 동물의 형상 또한 매우 단순

하게 표현되어 있으며 사이사이에는 동그랗고 네모난 장식문양들이 빈 공간을 채우고 있다. 촘촘하게 묘사된 기하학적 형상들이 모여있는데 이를 종합해보면 이승과 저승임을 알 수 있다. 이전에 장식을 위해 사용되던 문양의 의미에서 벗어나 이야기를 담고 있다는 점에서 주목할 만하다.²⁴⁾

기하학적으로 표현한 사람과 동물을 비롯해 좌에서 우로 연결된 이야기의 흐름이 인상적이었다. 향아리가 원형이라는 특성상 이야기가 끊임없이 반복된다는 점도 시선을 끌었다.



〈그림15〉 문양 사례 1, 크라테르

24) 다이애나 뉴월, 위의 책, pp.26-27

2) 개인정원의 문양

17세기 유럽에서는 해외에서 들여온 비싼 식물을 개인정원에 심는 것을 세력의 상징으로 여겼다고 한다. 이러한 사회문화적 흐름 속에서 귀족들은 정원의 식물 문양을 새긴 직물을 제작하여 식물에 대한 지식과 취향을 과시하였는데 아래의 문양은 가구용 직물로 표현된 모습이다.²⁵⁾

의자 깔개로 추정되는 이 직물 문양에는 여섯 개의 식물이 중앙에 크게 묘사되어 있다. 왼쪽 위부터 천수국을 시작으로 빨간색의 카네이션, 동그란 포도가 열린 포도나무, 딸기, 장미, 패지가 있다. 당시 유럽에서는 절제된 아름다움을 쫓았다고 한다. 향기가 새어나올 것처럼 화려하지는 않지만 단순하게 표현된 식물 문양이 과하지 않은 화려함을 뽐내기 위한 수단 같아 보인다. 이처럼 복잡하지 않고 간단하게 묘사된 가지각색의 식물을 보며 형태의 단순함과 기하학적인 그리드, 반복적인 듯 반복적이지 않은 문양의 모습을 눈여겨보았다.

25) 다이애나 뉴월, 위의 책, pp.150-151



〈그림16〉 문양 사례 2, 의자 깔개

3) 알렉산더 맥퀸의 전래동화 문양 스카프

특유의 해골모양으로 유명한 영국의 패션디자이너 알렉산더 맥퀸 (Alexander McQueen, 1969~2010)은 전래동화를 활용하여 스카프를 디자인 하였다. 디자인된 정확한 날짜와 내용 및 정보는 제품의 품질과 시즌이 끝났기 때문에 찾아 볼 수 없었다. 따라서 스카프에 대한 아주 짧은 설명을 번역하였다.

Fairytale Stripe scarf

Alexander McQueen puts a new-season spin on its signature skull-print scarf by adding a fairytale-inspired pattern to this black and white style.

이번 새로운 시즌에 선보인 스카프는 알렉산더 맥퀸을 상징하는 해골무늬에 전래동화를 활용한 패턴을 더하여 흑백 칼라로 선보였다.

Description²⁶⁾

26) Description, 「Fairytale Stripe scarf」, Shopcade, 접속일자 2017.03.05, <https://www.shopcade.com/product/fairytale-stripe-scarf/544e25dc5edcd6e831788c31>

스카프가 정확히 어떤 전래동화를 모티브로 만들어졌는지 알 수 없지만 전래동화와 현대의 미가 새로운 방식을 통해 접목되었다는 점에서 주목할 만하다. 앞서 살펴본 선행연구: 이규원(2010)의 「한국 전래동화 캐릭터를 활용한 아동복 디자인 연구: 해와 달이 된 오누이를 중심으로」와 이미숙, 정경희(2013)는 「한국 전래동화를 활용한 아동용 텍스타일 디자인 연구: 해와 달이 된 오누이를 중심으로」가 ‘전래동화는 어린 아이를 위한 것’이라는 고정관념에서 벗어나지 못하고 유아를 향한 패션에 중점을 두었다면, 알렉산더 맥퀸의 스카프는 소비의 타깃이 어른이라는 점에서 색다른 시도이다. 옛 이야기책에 담겨있던 전래동화의 이야기가 시가 30만원을 훌쩍 넘는 가격의 전래동화가 되어 새롭게 태어난 것이다.

패셔너블하게 목에 두를 수 있는 이 전래동화를 모티브로 한 스카프는 두 가지 패턴 문양으로 디자인 되어 있다. 먼저 첫 번째 스카프는 중간에 태양 무늬를 중심으로 좌우 대칭적인 구조를 가지고 있다. 유니콘, 고양이, 나비, 새, 나무, 별 등 다양한 캐릭터들이 등장하고 있고 알렉산더 맥퀸을 상징하는 해골무늬와 그의 이름 ALEXANDER MCQUEEN이 틈틈이 빈 공간을 채우며 조화를 이루고 있다. 두 번째 스카프는 스트라이프 줄무늬의 레이아웃 속에 앞서 설명한 캐릭터들이 줄지어 있는 패턴 문양을 가지고 있다. 레이아웃이 없는 패턴 문양과 레이아웃이 살아있는 패턴 문양 모두 최종연구에 큰 영향을 주었다.

옛 것에 그쳐있던 이야기들이 세계적인 패션디자이너 알렉산더 맥퀸을 만나 140x140(cm)의 정사각형 스카프 안에서 새롭게 표현되었다.²⁷⁾ 이는

27) Product Information, 「Alexander Mcqueen Fairytale Frieze Print Silk Chiffon Scarf」, Lanecrawford, 접속일자 2017.03.05,
<http://www.lanecrawford.com/product/alexander-mcqueen/fairytale-frieze-pri>

‘과거의 이야기가 그대로 현재로 이동한 것’이 아니라 알렉산더 맥퀸에 의해 현대적인 시각으로 재해석된 사례로써 본 논문에서 큰 비중을 두고 참고하였다.



〈그림17〉 알렉산더 맥퀸의 스카프

4) 한나 왈드론의 여행 문양 스카프

영국의 아티스트이자 디자이너, 한나 왈드론(Hannah Waldron)은 런던과 스톡홀름에서 활동하고 있는 일러스트레이터이다. 작업은 보통 그녀를 둘러싸고 있는 다양한 것들로 부터 영감을 받아 만들어진다. 자신의 경험을 토대로 지도처럼 비주얼화시키고 이 과정에서 추억을 회상하는 것을 즐기는 작가다. 왈드론은 자신이 만들어낸 비주얼적인 지도의 형태에 다양한 정보와 중요한 이미지들을 넣어 작품을 보는 이들과 커뮤니케이션하기를 원한다.²⁸⁾ 그녀의 작업 중 여행을 바탕으로 지도화한 문양을 실크 스카프로 제작한 3점을 추려 보았다.

왈드론의 스카프 문양에서는 새로운 형태의 그리드를 주목하여 보았다. 돌고 돌아 다시 돌아오는 듯한 회오리의 모습을 가진 그리드, 물결이 일렁이는 모습의 그리드, 길을 맴도는 기분이 들게 하는 나선형의 그리드 등 왈드론의 경험을 대변하는 그리드에서 단순한 반복의 형태보다는 무언가 이야기를 하고 있는 느낌을 받았다. 그리드를 따라 사이사이에 그려넣은 일러스트레이션 문양을 눈여겨보았다.

- 1) Girotondo: 이탈리아 말로 돌고 돈다(Round and round)는 뜻을 가지고 있다. 2014년 여름 로마에서 소렌토. 소렌토에서 다시 로마로의 여행 궤적을 표현한 작품이다.

28) Andy Butler, 「Hannah Waldron Interview」, Designboom, 접속일자 2017.04.05, <http://www.designboom.com/art/hannah-waldron-interview/>

2) Stockholm: 2014년 여름 스웨덴의 스톡홀름 수로가 가장 잘 보이는 뷰포인트에서 떠다니던 카약의 모습을 회상하며 만든 작품이다.

3) Maze Furoshiki: 런던 밖을 여행하면서 만든 작품으로 런던의 다른 모습, 건물이 있고 없는 공간, 런던을 벗어나 자연으로 도망쳐보고 싶은 누군가의 마음을 대변하는 듯하다. 월드론은 작품을 완성한 뒤에야 나선형의 형태가 일본의 전통적인 의미로 행운을 뜻한다는 것을 우연히 알게 되었다고 회자했다.²⁹⁾



〈그림18〉 한나 월드론의 Girotondo

29) 「Hannah Waldron Shop」, Hannahwaldron, 접속일자 2017.04.05,
<http://www.hannahwaldron.co.uk/shop/>



〈그림19〉 한나 왈드론의 Stockholm



〈그림20〉 한나 왈드론의 Maze Furoshiki

제5장 최종작품

5.1 작품개요

5.2 〈좁쌀 한 알로 정승의 딸을 얻은 사람 이야기〉 시각화

5.2.1 스케치

5.2.2 문양 디자인

5.3 〈난장이의 뱀 사냥〉 시각화

5.3.1 스케치

5.3.2 문양 디자인

5.4 제품 적용연구

제5장 최종작품

최종작품은 앞서 살펴본 연구와 사례분석을 바탕으로 진행되었다.

본 연구자는 우리나라를 대표할 수 있는 전래동화 작가와 동화책을 찾던 중 화계 박영만의 『조선전래동화집』을 발견하였다. 일제강점기 우리나라의 옛이야기를 잃지 않으려 박영만이 직접 채록한 이 이야기들은 그 자체로 역사적인 가치를 가지고 있었다. 따라서 다른 책에서는 찾아볼 수 없는 『조선전래동화집』에만 있는 이야기를 선정해 독자적인 일러스트레이션으로 문양을 디자인 연구하였다. 2장에는 <좁쌀 한 알로 정승의 딸을 얻은 사람이야기>와 <난장이의 범 사냥>을 최종작품에 모티브로 선정한 이유와 간략한 줄거리를 더해놓았다.

본 연구자는 3장에서 한국 전래동화의 주 타깃층이 아동임을 증명하였다. 3.3장의 연구 사례들은 대중 사이에서 잘 알려진 <해와 달이 된 오누이>를 일러스트레이션으로 조형화하여 유아용 식기, 아동복, 직소퍼즐, 아동용 텍스타일로 표현하고 있다. 반면에 본 연구에서는 잘 알려지지 않은 『조선전래동화집』의 옛이야기를 일러스트레이션을 활용해 문양 디자인하였다. 작품에 모티브로 쓰인 이야기가 다수에게 생소할 수 있기 때문에 남녀노소 모두에게 시각적 흥미를 줄 수 있는 일러스트레이션을 그리고자 하였다.

문양이란 사람의 이목을 끌 수 있는 장식성과 함께 사회문화적인 흐름을 반영하는 디자인적 요소로도 작용한다는 사실을 4장에서 언급하였다. 이

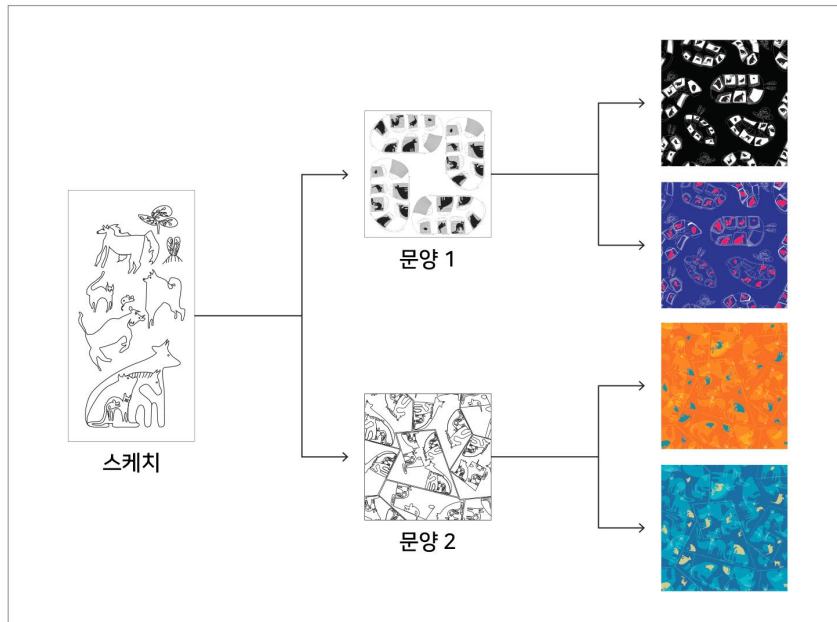
러한 문양의 특성을 활용해 이야기를 담은 문양을 디자인하고자 하였는데 이야기흐름을 가진 문양, 패턴처럼 반복적인 문양 등 다양한 문양을 표현하고자 하였다. 또한 4.2장에서 살펴본 알렉산더 맥퀸의 스카프 문양은 전래 동화를 모티브로 디자인되었다는 점에서 본 연구의 최종 방향성을 잡는데 가장 큰 영향을 끼쳤다는 점을 다시 이야기한다.

결론적으로 『조선전래동화집』에만 수록된 이야기 일러스트레이션을 활용한 문양 디자인은 남녀노소 모두를 대상으로 하였고 표현의 다양성을 위해 포괄적인 의미의 문양으로 디자인하고자함을 앞서 밝힌다.

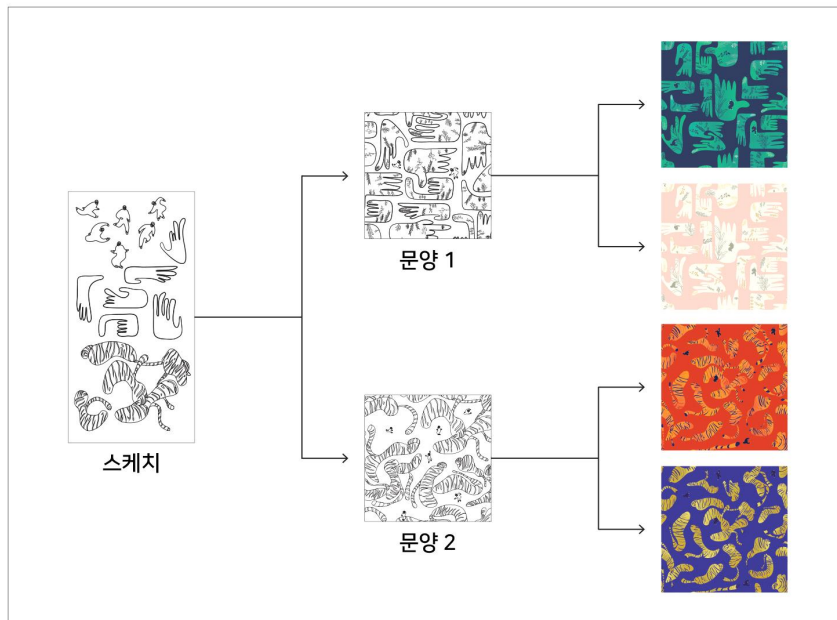
5.1 작품개요

본 논문에서는 그림언어로서의 일러스트레이션을 통해 우리에게 잘 알려지지 않은 한국 전래동화를 알리고 재조명하는 것이 목적이다. 『조선전래동화집』에서 선정한 두 가지 이야기는 각각 5.2장과 5.3장으로 나누어 일러스트레이션으로 표현하였다. 스케치를 통해 문양에 적합한 색을 입혀 완성한 문양 디자인은 다양한 제품에 적용시켜 문양의 높은 활용 가능성을 제시하였다. 5.2장에서는 〈좁쌀 한 알로 정승의 딸을 얻은 사람 이야기〉를 5.3장에서는 〈난장이의 범 사냥〉를 시각화하는 과정을 보여주었다. 이야기의 내용과 구조에 기초하여 연상된 모든 이미지를 스케치로 기록하였고 순차적으로 정리해놓았다. 스케치에 관한 설명은 각 그림 아래에 짧게 부연설명을 덧붙였다. 만들어진 4종류의 문양에 다른 색상을 적용하여 총 8가지의 문양을 완성하였고 패턴화 시켜 제품에 적용시켰다.

5.2 <좁쌀 한 알로 정승의 딸을 얻은 사람 이야기>



5.3 <난장이의 범 사냥>



〈그림21〉 시각화 과정

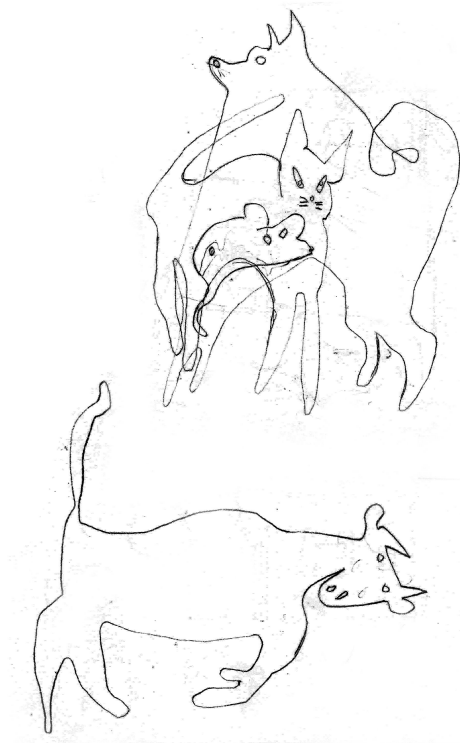
5.2 <좁쌀 한 알로 정승의 딸을 얻은 사람 이야기> 시각화

<좁쌀 한 알로 정승의 딸을 얻은 사람 이야기>는 순차적인 이야기의 구조가 특징이다. 좁쌀, 쥐, 고양이, 개, 말, 소 마지막으로 정승의 딸까지 이야기 전개상 동물 한 마리라도 사라지면 이야기의 흐름이 깨진다. 과거를 보러가던 총각은 처음에 좁쌀을 맡기는 것으로 시작하여 쥐, 고양이, 개, 말, 소 그리고 정승의 딸까지 얻게 되는데 마지막으로 얻은 정승의 딸은 일러스트레이션화 하지 않기로 결정하였다. 영화의 예고편에서 허무하게 결과를 보여주지 않는 것과 같다. 이야기의 흐름을 전부 문양 속에 넣을 필요가 없다는 판단이었다.

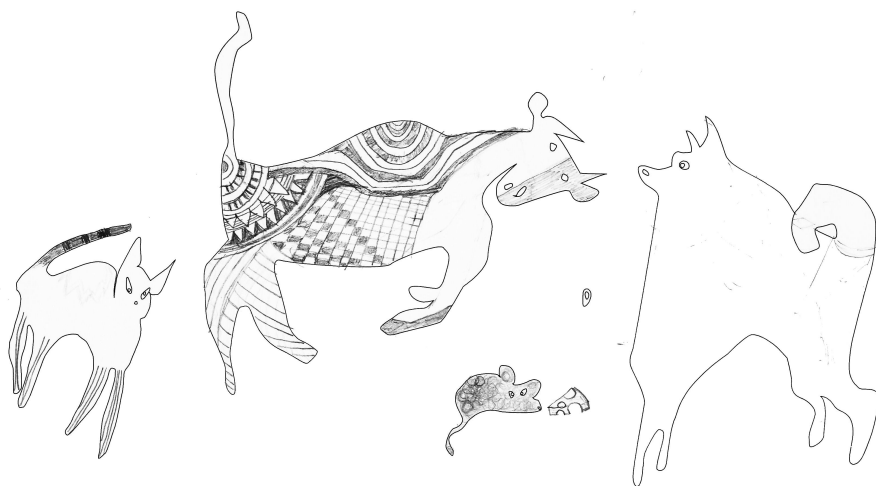
본격적으로 문양을 디자인할 때는 반복성을 가지는 이야기의 특성상 우선 기준이 되는 모듈 문양을 디자인하였고 패턴처럼 연결시키는 것이 적합하다는 결론을 내렸다.

5.2.1 스케치

이야기의 흐름대로 좁쌀을 시작으로 스케치를 하여 쥐, 고양이, 개, 말, 소를 차례로 표현하였다. 앞서 4장의 문양사례에서 식물을 단순화하여 표현한 개인정원의 문양 디자인처럼 단순화된 동물을 묘사하려 하였다.



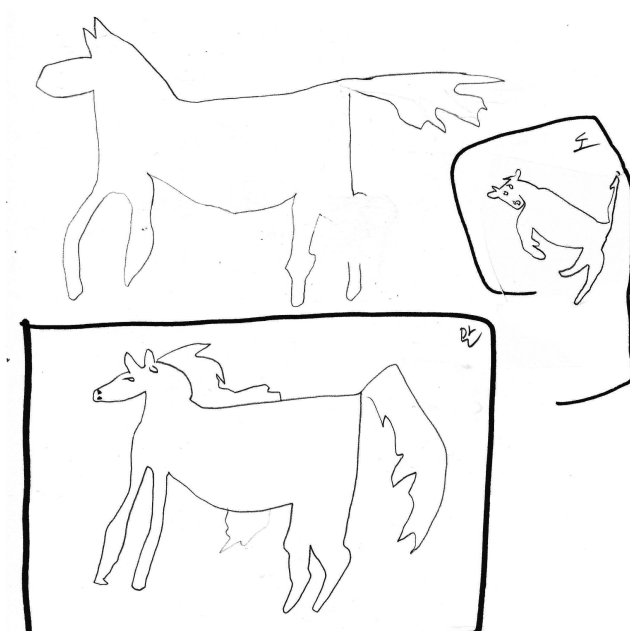
〈그림22〉 스케치 01: 독창적인 동물로 형상화



〈그림23〉 스케치 02: 무늬 연구



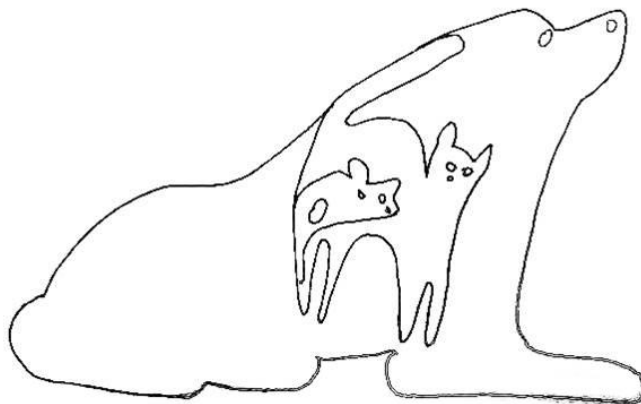
〈그림24〉 스케치 03: 말의 무브먼트(Movement) 연구



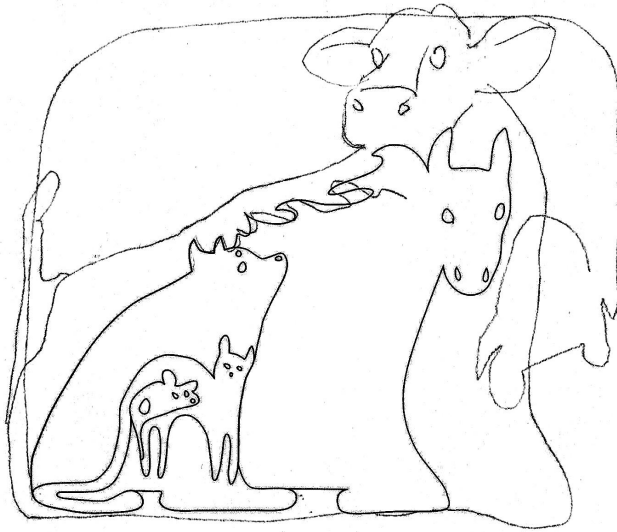
〈그림25〉 스케치 04: 단순화 시킨 말의 형상화



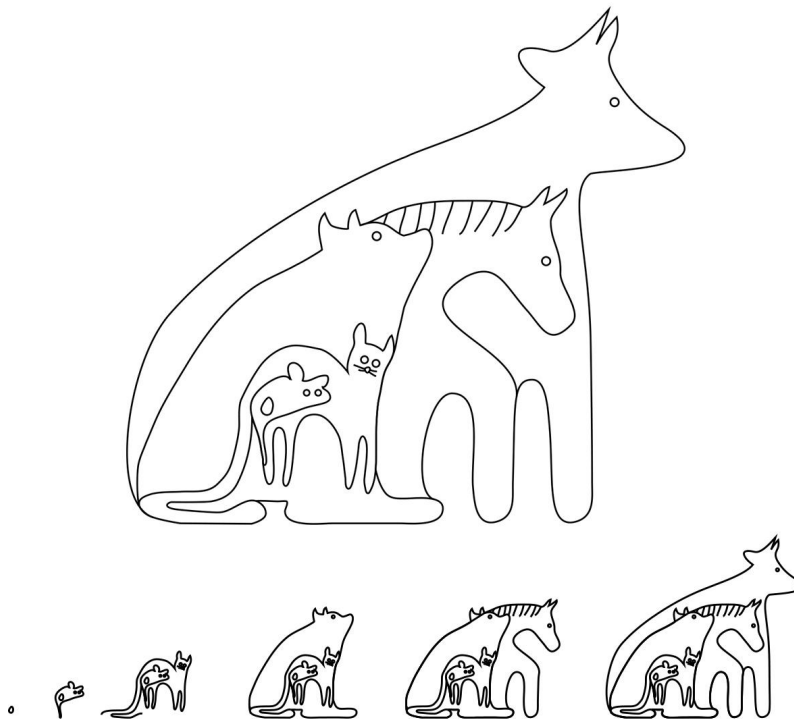
〈그림26〉 스케치 05: 서로 겹쳐 있는 형태의 스케치



〈그림27〉 스케치 06: 동물 스케치 단순화 과정 1



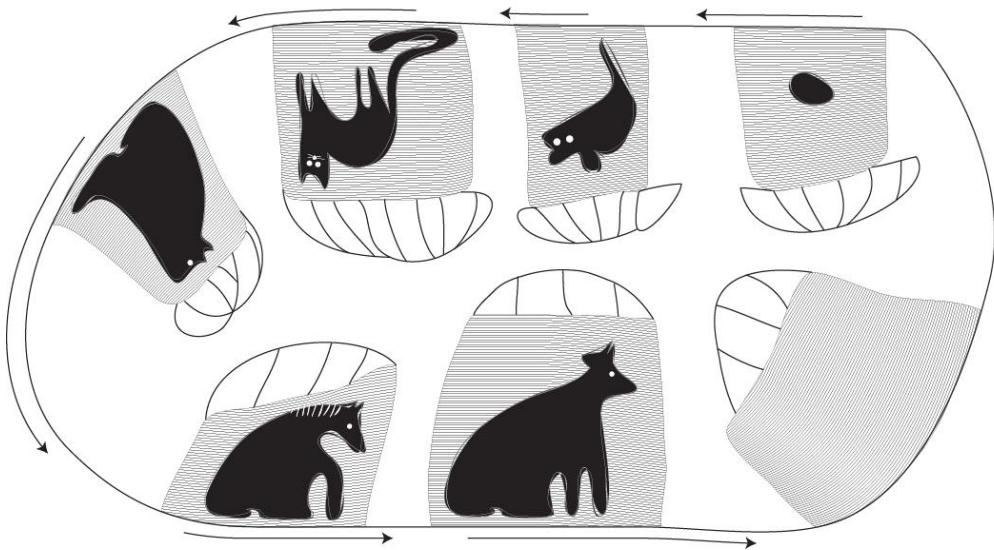
〈그림28〉 스케치 07: 동물 스케치 단순화 과정 2



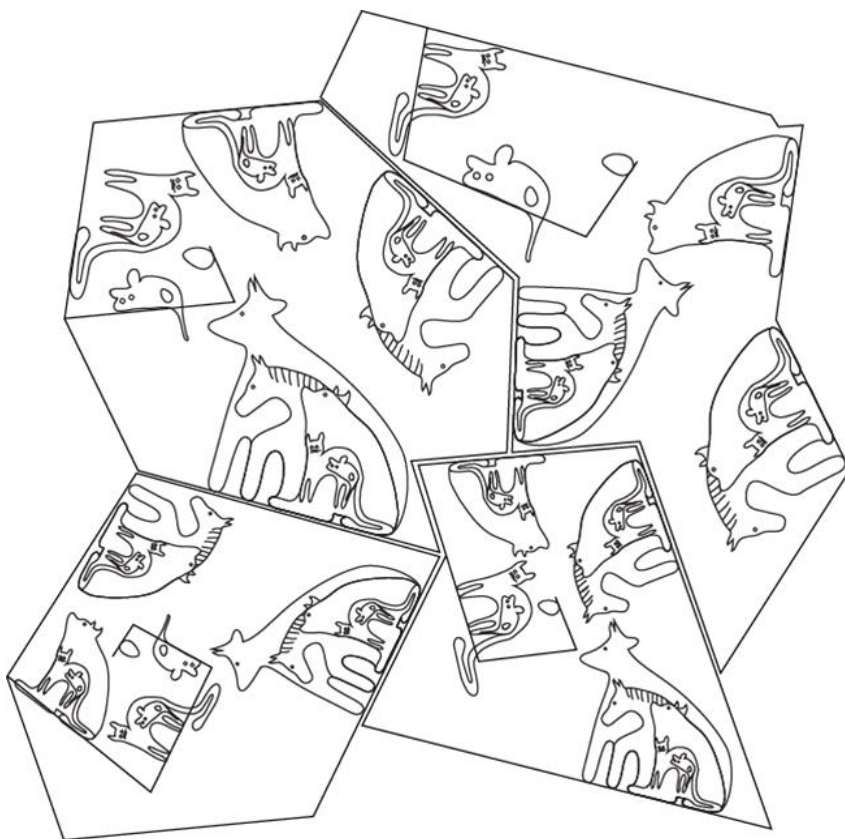
〈그림29〉 스케치 08: 러시아인형 마트료시카 처럼 단순화시킨 동물형상



〈그림30〉 스케치 09: 주인공의 동선을 따라 스케치 (좁쌀, 쥐, 고양이 사이 주막)



〈그림31〉 스케치 10: 이야기의 흐름 스케치 1



〈그림32〉 스케치 11: 이야기의 흐름 스케치 2

5.2.2 문양 디자인

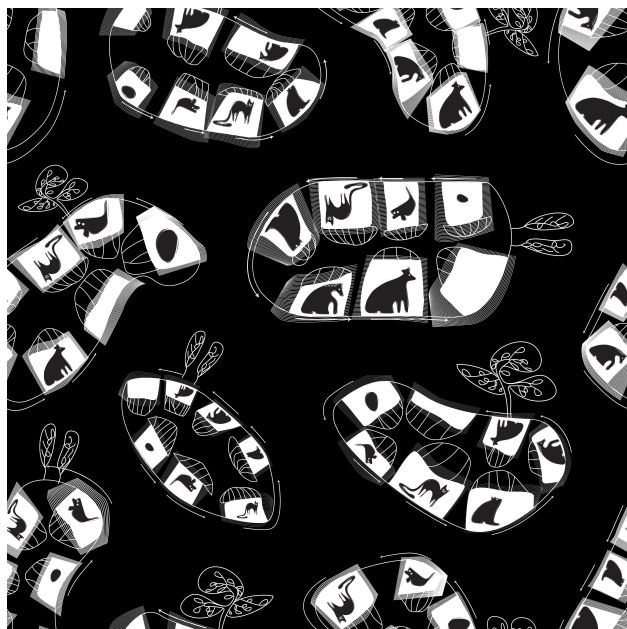
5.2.1에서 스케치한 좁쌀, 쥐, 고양이, 개, 말, 소의 캐릭터 스케치와 반복적인 이야기 구조를 어울리게 표현하고자 하였다. 총 2개의 구도가 다른 문양을 디자인하였고 각각 다른 색을 입혀 총 4개의 문양을 완성하였다.

문양 디자인 01, 02

첫 번째 구도는 스케치 10에서 영감을 받은 작품이다. 이야기의 주인공은 과거를 보러가는 길에 주막에 들러 좁쌀을 한 알 맡기고 다음날 쥐가 좁쌀을 먹어 좁쌀 대신 쥐를 얻는다. 이와 같은 반복적인 형식으로 이야기가 전개된다. 주막에 들르지 않았다면 주인공은 좁쌀을 가지고 과거를 보러 갔을 것이다. 문양에서 타원형의 모양은 플롯의 시작과 끝을 나타낸다. 그 안에는 쥐, 고양이, 개, 말, 소, 정승의 딸이 있는 7개의 주막 혹은 집이 들어있다. 비어 있는 공간은 정승의 딸이 있는 집이다. 6개의 타원형 모듈을 만들었고 패턴화하였다.

문양 디자인 03, 04

두 번째 구도는 인형 안에 작은 인형이 들어있는 러시아인형 마트료시카 (Matryoshka)를 연상하며 스케치한 스케치 08을 모티브로 디자인하였다. 스케치 11의 다각형 패턴 모듈 속에 동물을 서로서로 겹치도록 하여 이야기의 동물들이 서로 맞물려있음을 나타내려 하였다.



〈그림33〉 문양 디자인 01



〈그림34〉 문양 디자인 02



〈그림35〉 문양 디자인 03



〈그림36〉 문양 디자인 04

5.3 〈난장이의 뱀 사냥〉 시각화

〈난장이의 뱀 사냥〉의 시각화는 이야기에서 가장 핵심적인 내용을 두 가지로 선택하여 제작하였다. 첫 번째로 선택한 내용은 손바닥 위에서도 넉넉히 춤을 추는 작은 난쟁이다. 어찌나 작은 난쟁이인지 아래와 같이 표현되어있다. 손바닥은 우리의 신체의 일부이기 때문에 난장이의 작은 모습을 상상하기에 최적이라고 판단하였다. 손에서 넉넉히 춤을 추는 모습을 시각화함으로써 난장이의 작은 모습을 강조하려 하였다.

옛날도 옛날 오랜 옛날, 어떤 곳에 난장이 아이가 살았습니다.
그런데 이 난장이는 어찌도 적은 난장이였든지 큰사람들의 손바닥 위에서도 넉넉히 춤을 출 수 있는 아주 작은 난장이였습니다.³⁰⁾

그 다음으로는 호랑이의 생일잔치에 호랑이를 잡겠다고 뛰어든 난쟁이의 모습을 묘사하였다. 큰 호랑이들 사이에 난쟁이의 모습을 상상해보았다. 아래의 내용은 난쟁이가 호랑이를 찾으러 가는 길을 묘사하고 있다.

난장이는 뱀을 만나려고 자꾸 돌아다녔습니다. 그러나 뱀은 좀처럼 만날 수가 없었습니다. 그것도 그럴 것입니다. 난장이는 사람 파묻은 무덤을 보고 산이라고 하고 나무가 열 그루 있는

30) 박영만, 위의 책, p.279

곳을 숲이라고 생각하고 이런 데로만 뱀을 찾아 다녔으니까, 이런 곳에 뱀이 있을 리가 있겠어요?³¹⁾

여기서 난쟁이는 무덤을 산으로 여기고 나무 열 그루를 숲이라 생각한다. 이처럼 난쟁이는 손바닥에서 춤을 출 정도로 작으므로 사람보다 큰 호랑이의 전체적인 모습을 보지 못할 것이라 생각하였다. 예를 들면 본 연구자가 등산을 할 때 산 속에서 산의 전체적인 모습을 볼 수 없는 것과 같다는 판단이었다.

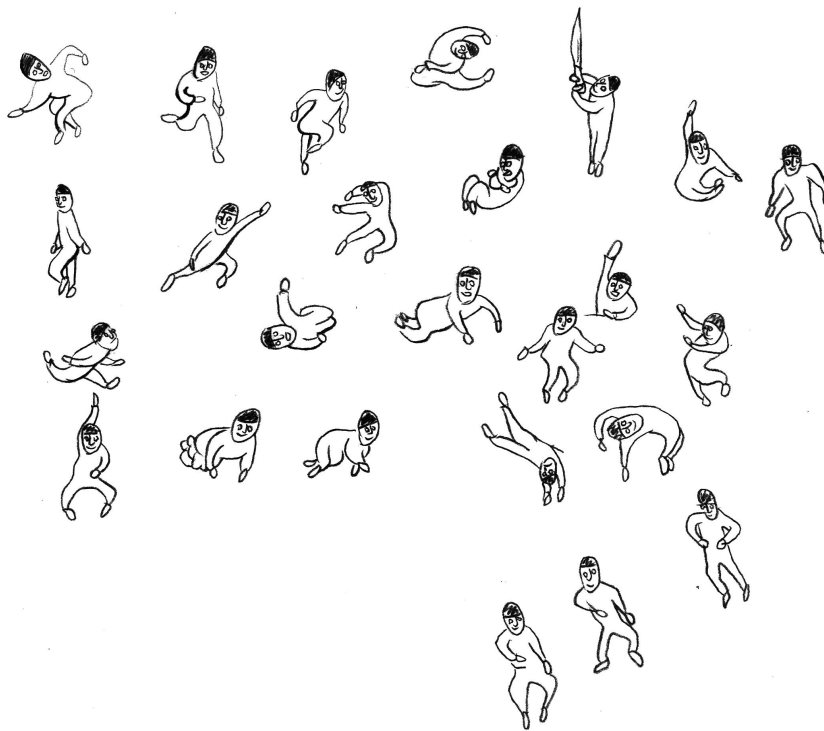
5.3.1 스케치

제목처럼 아주 작은 난쟁이와 큰 뱀을 위주로 일러스트레이션 하였는데 주인공인 난쟁이는 모든 문양에 넣기 위해 제일 먼저 스케치를 진행하였다. 특히 춤추고 움직이는 역동적인 포즈의 난쟁이를 표현하고 싶었다. 글에서 난쟁이는 매우 작게 표현되어 있다. 작은 난쟁이에게 호랑이는 커다란 줄무늬 덩어리일 것이다. 이러한 생각은 스케치를 하는데 전반적인 영향을 끼쳤다. 앞서 스케치에 적용하기로 한 내용 뿐만 아니라 모든 스케치를 첨부하여 놓았다.

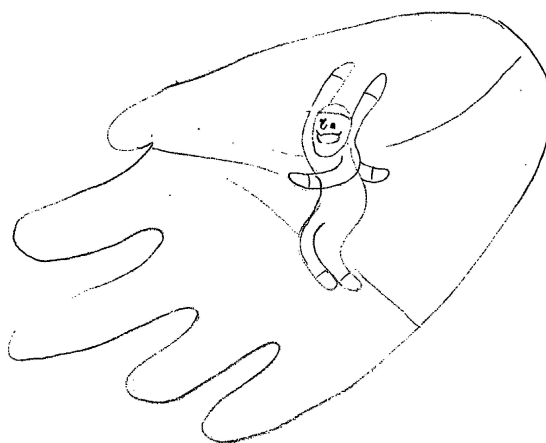
31) 박영만, 위의 책, p.279



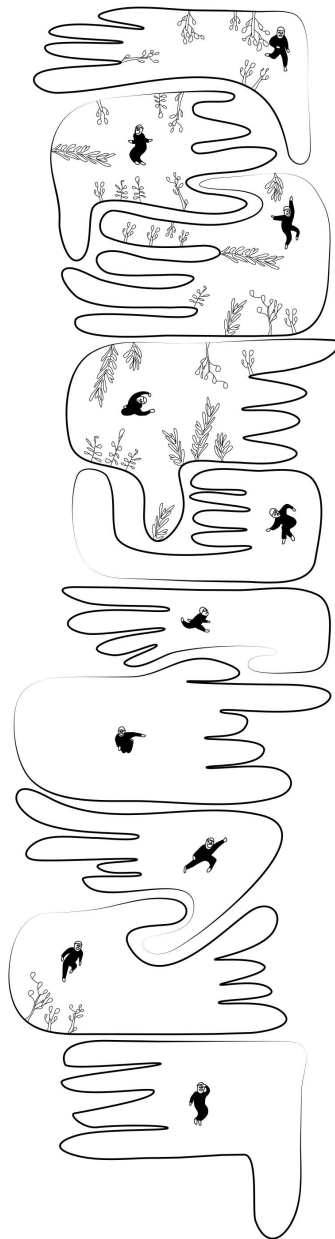
〈그림37〉 스케치 12: 난쟁이 및 동물의 움직임 스케치



〈그림38〉 스케치 13: 난쟁이의 움직임 연구



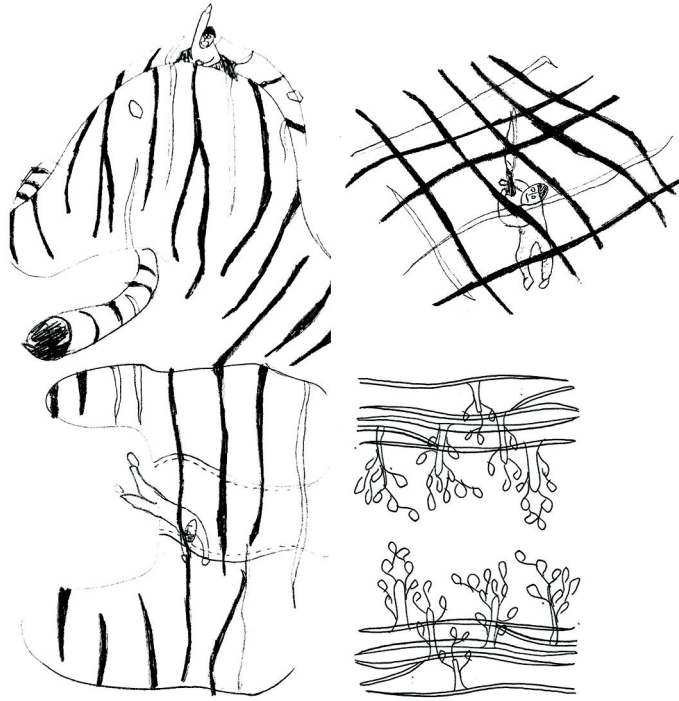
〈그림39〉 스케치 14: 손바닥 위에서도 넉넉히 춤을 추는 난쟁이 스케치



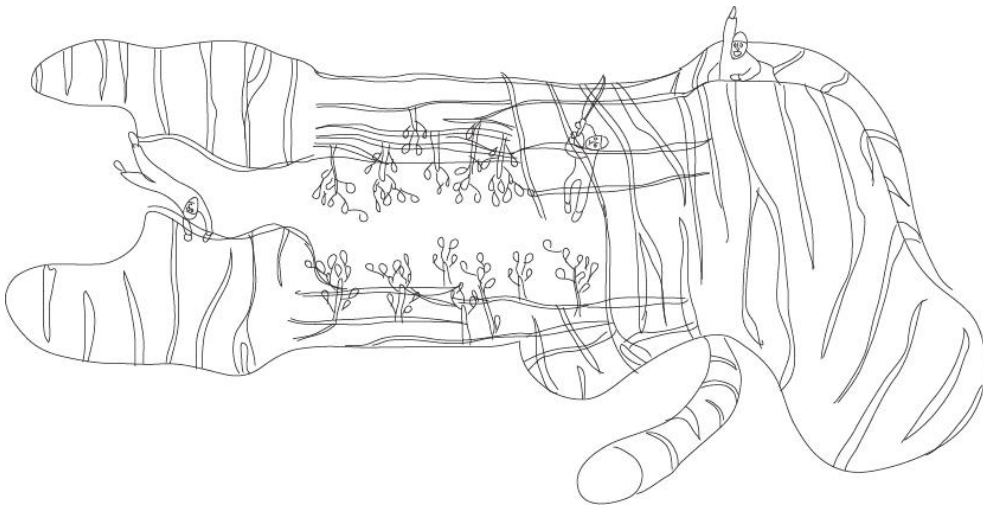
〈그림40〉 스케치 15: 손바닥 위의 난쟁이 1



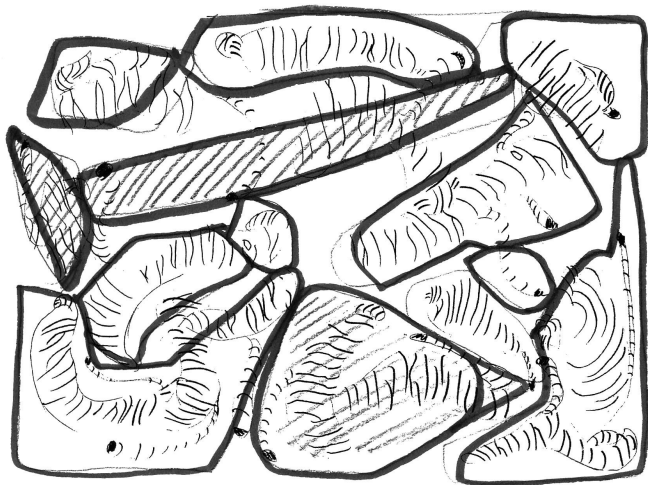
〈그림41〉 스케치 16: 손바닥 위의 난쟁이 2



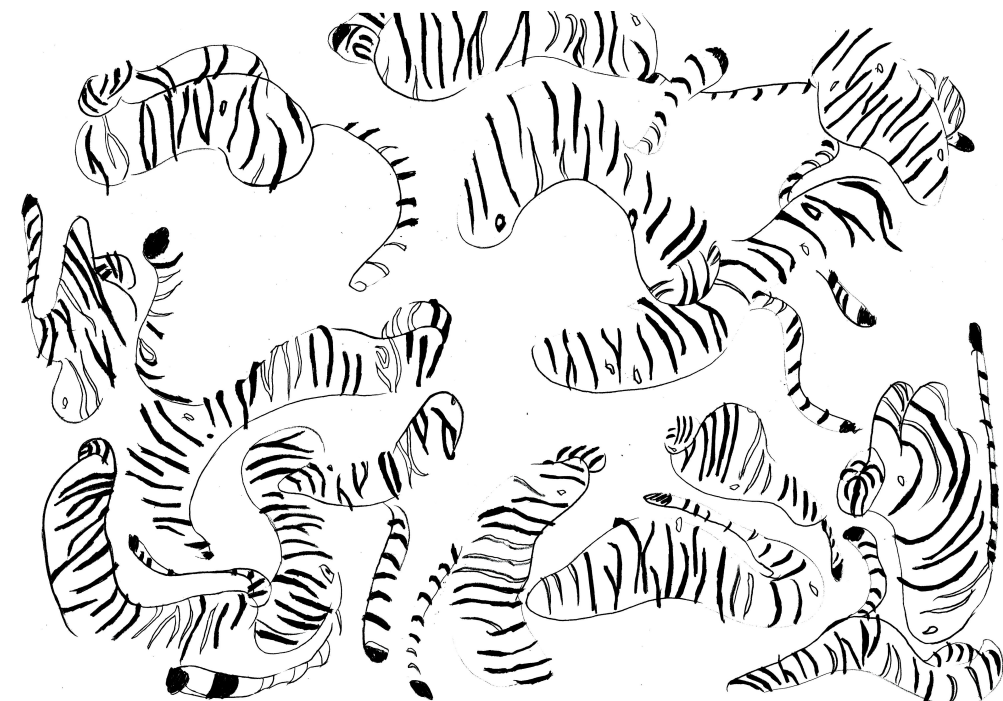
〈그림42〉 스케치 17: 호랑이 몸 속에 들어간 난쟁이



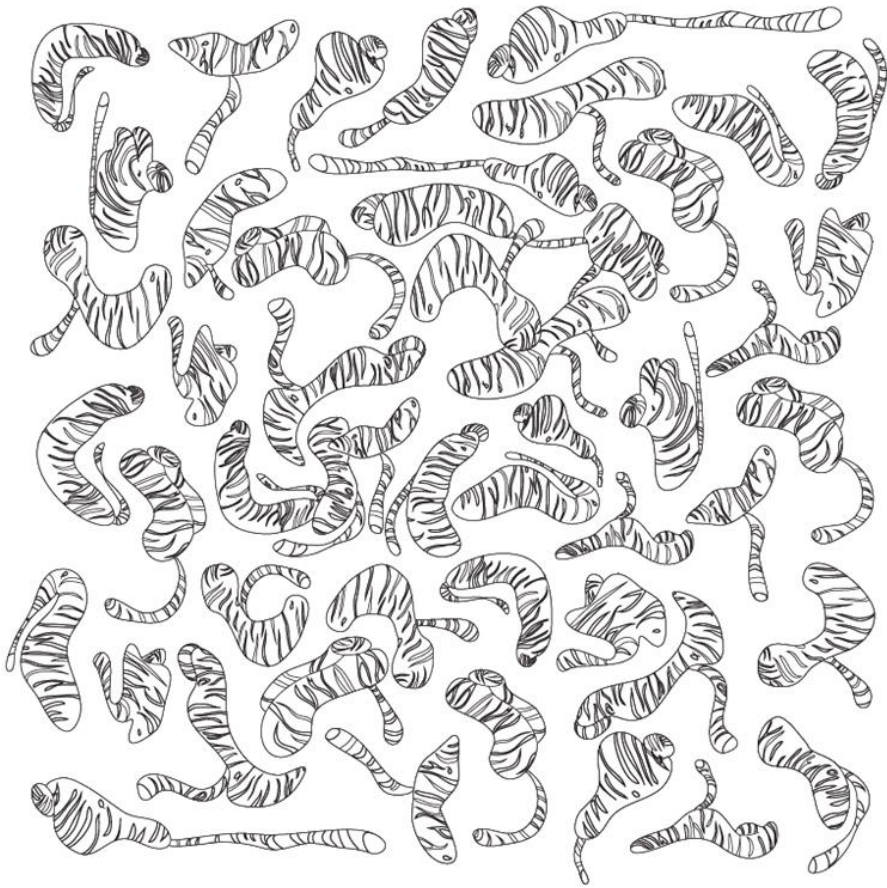
〈그림43〉 스케치 18: 스케치 17에서 조각난 호랑이의 몸통을 한 덩어리로 표현



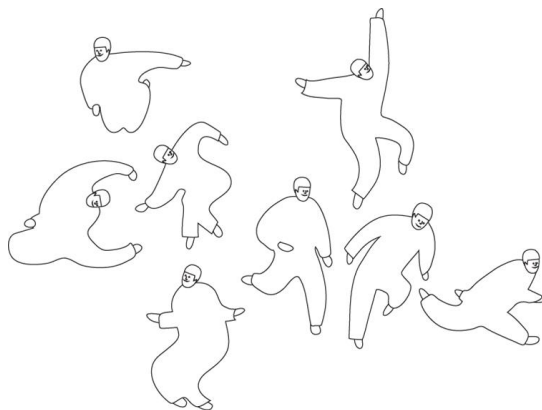
〈그림44〉 스케치 19: 호랑이 덩어리를 구도화 한 스케치



〈그림45〉 스케치 20: 떼 지어있는 호랑이



〈그림46〉 스케치 21: 수 천마리의 호랑이들



〈그림47〉 스케치 22: 8가지 포즈의 난쟁이

5.3.2 문양 디자인

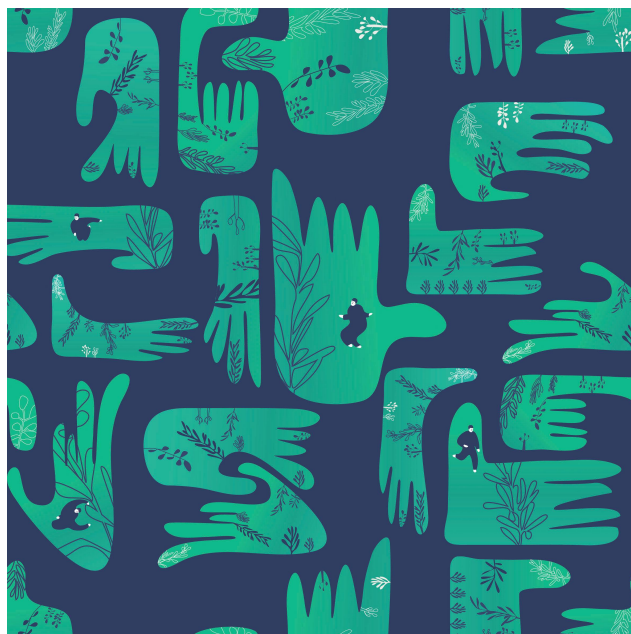
5.2.2의 난쟁이와 호랑이 스케치를 활용해 문양을 디자인하였다. 8명의 난쟁이는 손바닥과 호랑이들 사이사이에 넣어 찾아보는 재미가 있게 배치해 놓았다. 하나의 이야기에서 2가지 문양을 만들었고 각각 다른 색을 입혀 총 4개의 문양을 완성하였다.

문양 디자인 05, 06

첫 번째 문양은 스케치 16을 바탕으로 만든 작품이다. 작은 난쟁이의 크기를 시각적으로 상상하기에 가장 적합한 방법은 우리 몸의 일부분인 손바닥 위의 난쟁이를 그리는 것이라고 생각하였다. 따라서 다양한 손바닥을 디자인하여 재미있게 배열하였다. 손바닥 안에는 풀 같은 무늬가 새겨져있는데 이것은 사실 난쟁이가 호랑이의 몸속에 들어가 배고픔에 먹었던 호랑이의 간과 똥집을 나타낸 것이다. 책에서는 난쟁이가 발견한 호랑이의 내장을 ‘머리 위에 무언지 너털너털 하는게 손에 잡혔습니다. 험주락험주락한 게 맛있어 보였습니다’라고 표현하고 있는데 여기서 ‘험주락험주락’이라는 단어는 당시 물컹물컹한 것을 나타내는데 사용했던 의태어로 보인다. 따라서 이 단어에 본 연구자의 상상력을 더하여 동글동그란 풀처럼 표현하였다.

문양 디자인 07, 08

두 번째는 호랑이의 생일잔치를 표현하였다. 산의 가장 큰 호랑이의 생일날 모두 모인 수 천마리의 호랑이들을 사이에 작은 난쟁이를 넣어 숨은그림찾기 같은 느낌이 들게 표현하려 하였다.



〈그림48〉 문양 디자인 05



〈그림49〉 문양 디자인 06



〈그림50〉 문양 디자인 07



〈그림51〉 문양 디자인 08

5.4 제품 적용연구

위의 시각화 과정을 통해 제작한 8개의 문양 디자인을 다양한 제품에 적용시켜 높은 활용성을 제시하였다. 문양을 패턴화하여 정형 제품 패키지 중 가장 많이 쓰이는 박스형과 원형에 적용시켰고 비정형제품으로는 알렉산더 맥퀸의 스카프 디자인에 영향을 받아 스카프로 표현하였다. 모든 제품에는 아래와 같은 문구를 기입하면서 그래픽적 요소로 활용하였다. 본 논문의 목적과 같이 한국의 잘 알려지지 않은 옛이야기를 공유하고자 하기 위함이다.

잘 알려지지 않은 우리의 옛이야기

Chapter 13 【좁쌀 한 알로 정승의 딸을 얻은 사람 이야기】

Designed by Sungeun Hong

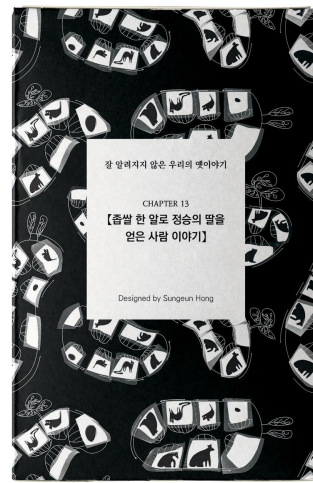
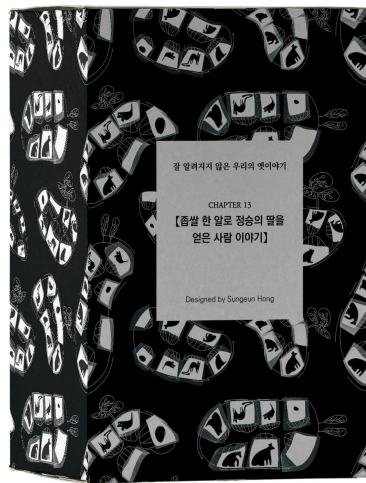
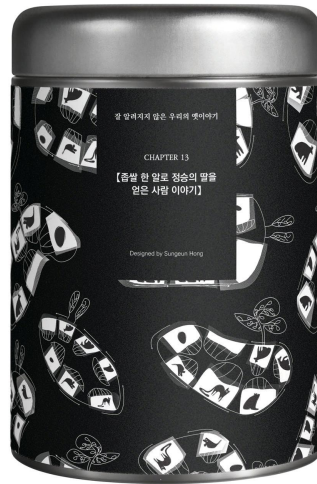
잘 알려지지 않은 우리의 옛이야기

Chapter 52 【난장이의 범 사냥】

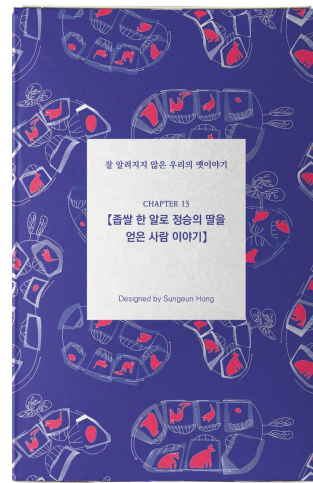
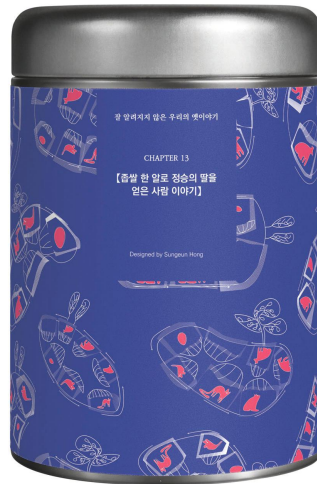
Designed by Sungeun Hong

1) 정형 제품: 패키지

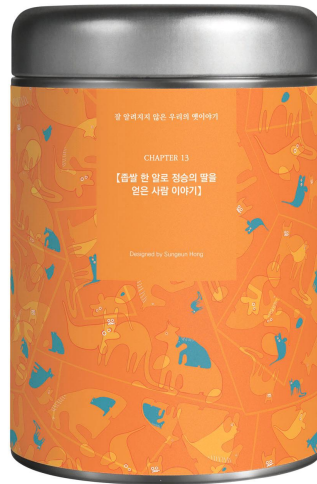
과자, 향초, 포장박스 등 다양한 제품을 담을 수 있는 패키지에 한국적인 이미지를 담은 일러스트레이션 문양을 적용시켜보았다. 그 중 본 연구에서는 직사각형의 박스형 패키지와 원형 패키지 형태에 주목하였다. 제작된 문양은 끊임없는 패턴으로 활용할 수 있도록 디자인하였으므로 다양한 패키지 형태에 적용이 가능할 것으로 보인다.



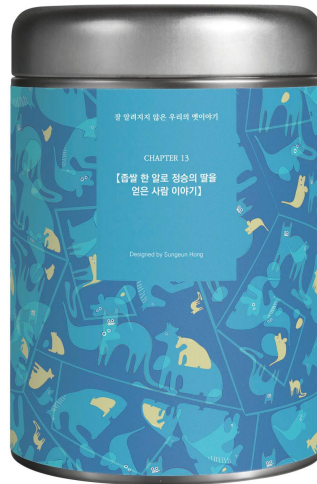
〈그림52〉 패키지 01: 좁쌀 한 알로 정승의 딸을 얻은 사람 이야기



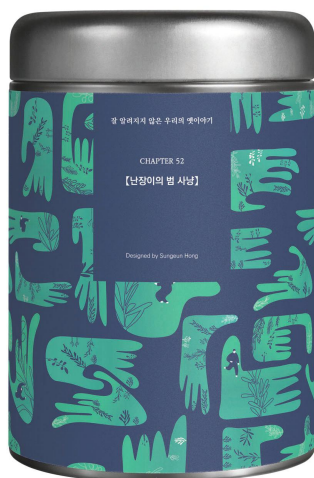
〈그림53〉 패키지 02: 좁쌀 한 알로 정승의 딸을 얻은 사람 이야기



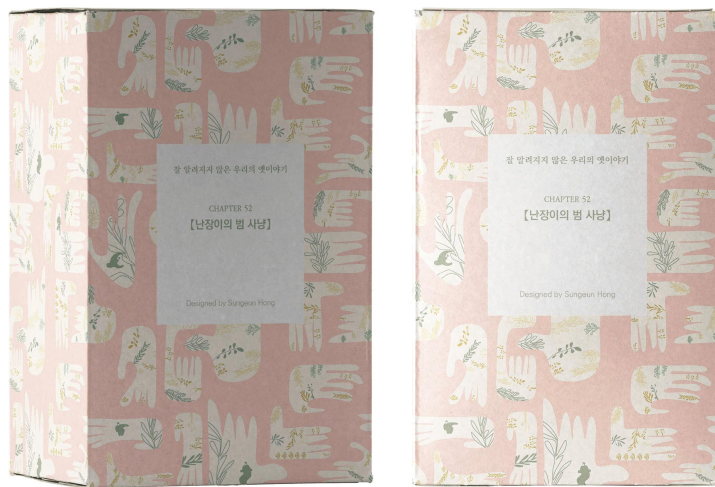
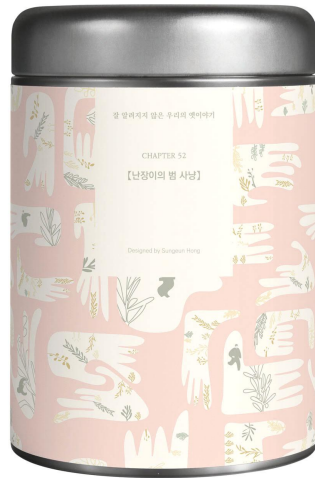
〈그림54〉 패키지 03: 좁쌀 한 알로 정승의 딸을 얻은 사람 이야기



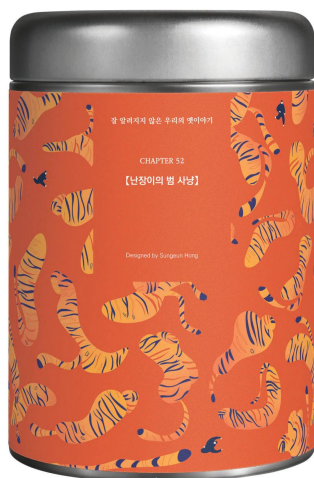
〈그림55〉 패키지 04: 좁쌀 한 알로 정승의 딸을 얻은 사람 이야기



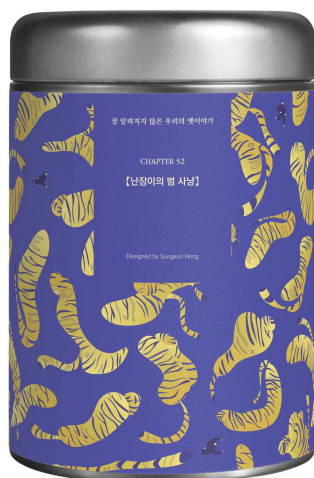
〈그림56〉 패키지 05: 난장이의 뱀 사냥



〈그림57〉 패키지 06: 난장이의 뱀 사냥



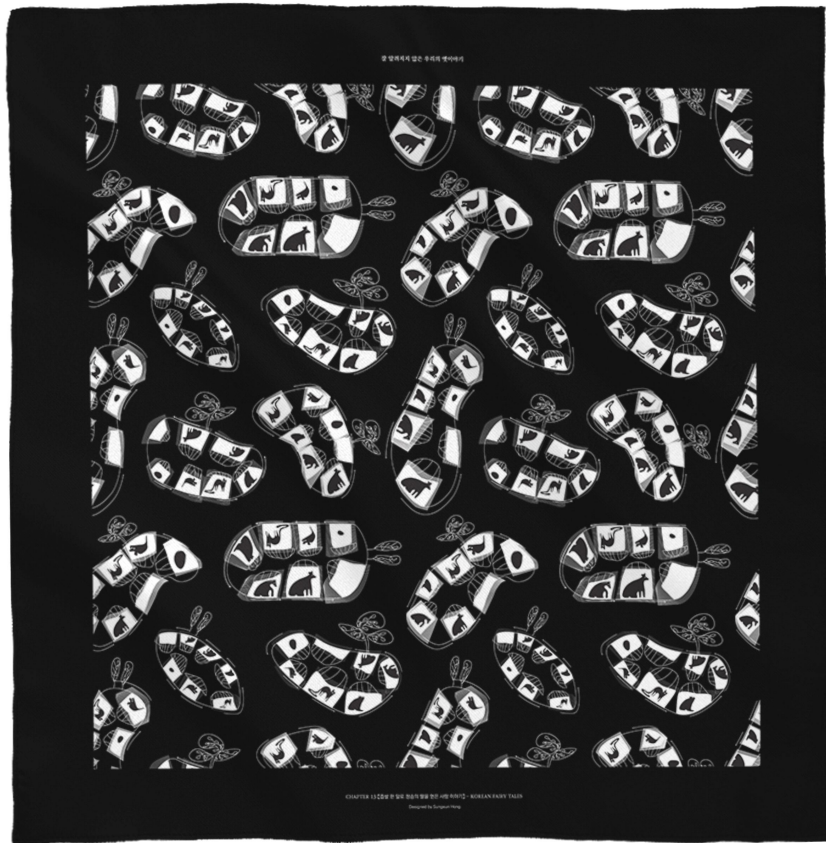
〈그림58〉 패키지 07: 난장이의 뱀 사냥



〈그림59〉 패키지 08: 난장이의 뱀 사냥

2) 비정형 제품: 스카프

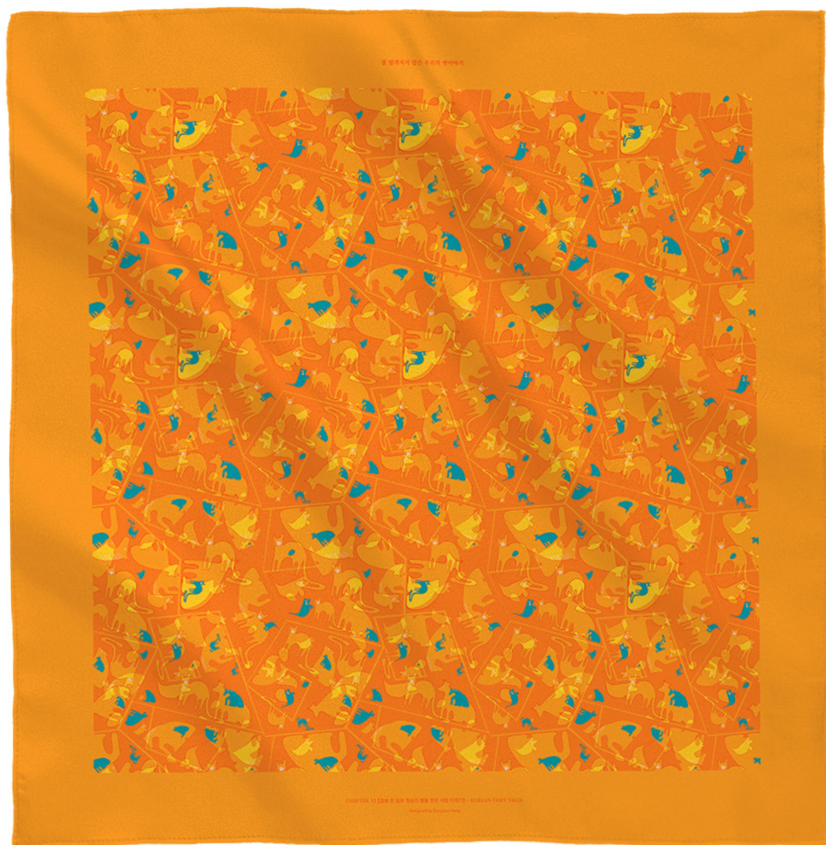
앞서 조사한 문양의 사례 중 알렉산더 맥퀸의 스카프 디자인은 연구에서 비정형제품으로 스카프를 디자인하는데 큰 영향을 주었다. 사이즈는 시장에서 가장 보편적으로 구매가 많이 이루어진다는 70x70cm와 90x90cm 중 작은 사이즈를 선택하여 진행하였고 원단재질은 문양의 색과 무늬가 선명하게 보일 수 있도록 투명도가 낮고 촉감이 반들반들한 세틴 폴리에스테르(Satin Polyester)를 사용하였다. 스카프 선물에는 ‘당신을 영원히 사랑합니다, 존경합니다’라는 의미가 담겨있다고 한다. 우리의 이야기를 일제강점기에 사라지지 않도록 잘 보존해준 박영만의 노력에 존경과 감사의 인사를 전하기에 충분하였다.



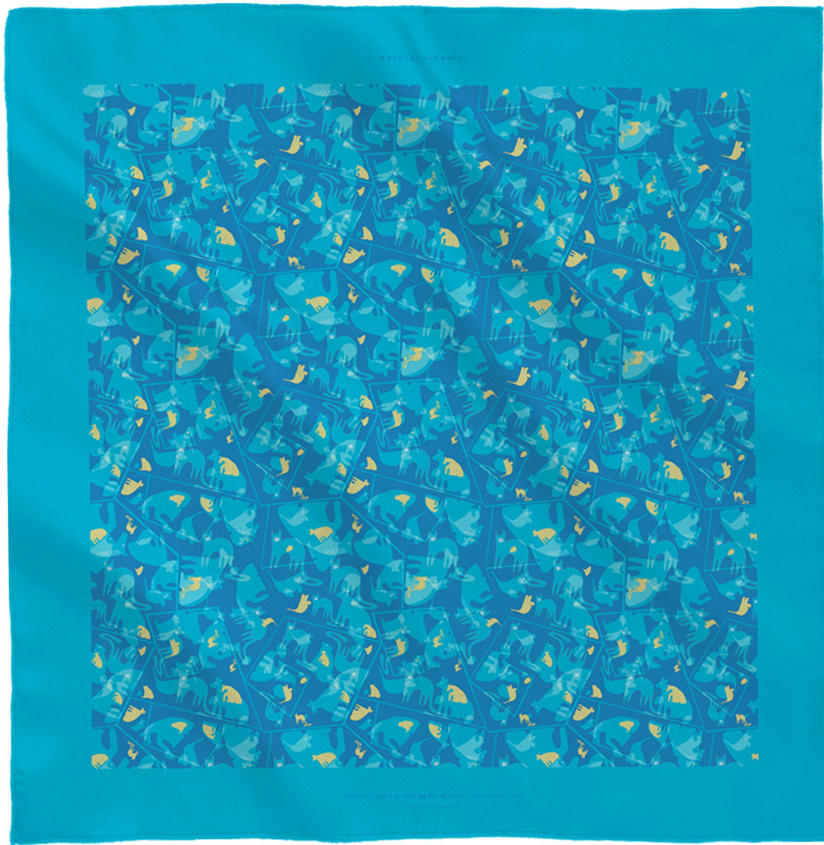
〈그림60〉 스카프 01: 좁쌀 한 알로 정승의 딸을 얻은 사람 이야기



〈그림61〉 스카프 02: 좁쌀 한 알로 정승의 딸을 얻은 사람 이야기



〈그림62〉 스카프 03: 좁쌀 한 알로 정승의 딸을 얻은 사람 이야기



〈그림63〉 스카프 04: 좁쌀 한 알로 정승의 딸을 얻은 사람 이야기



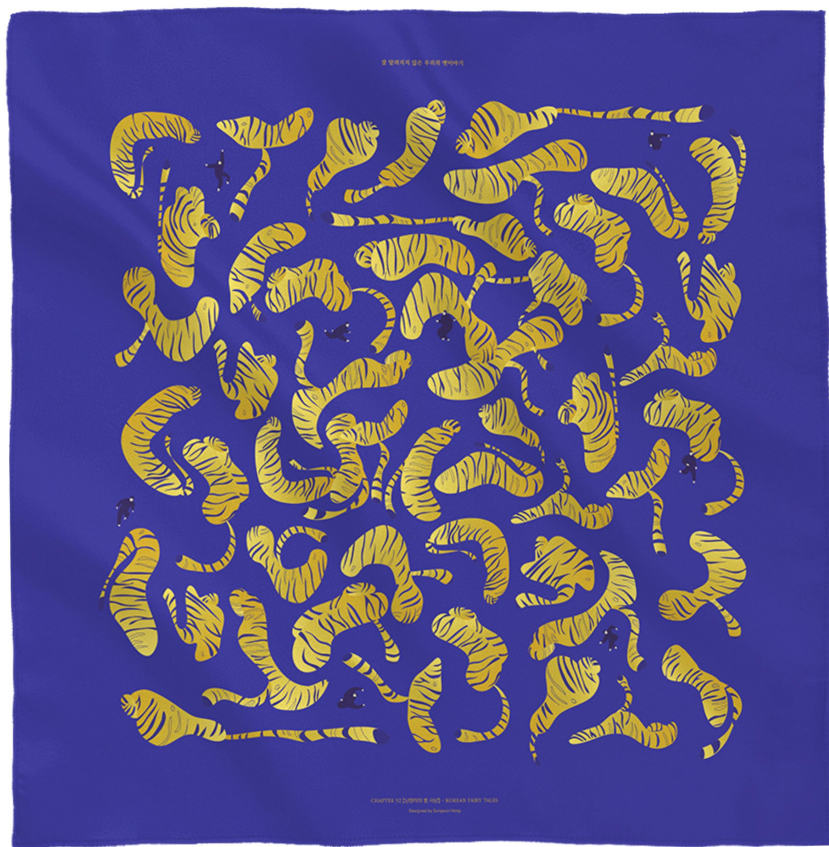
〈그림64〉 스카프 05: 난장이의 뱀 사냥



〈그림65〉 스카프 06: 난장이의 뱀 사냥



〈그림66〉 스카프 07: 난장이의 범 사냥



〈그림67〉 스카프 08: 난장이의 범 사냥

제6장 결론

제6장 결론

본 연구자는 지금까지 연구과정을 통해 우리의 잊힌 옛이야기를 살펴보고 문양 디자인이라는 새로운 형태로 재해석해 보았다. 나아가 문화상품으로서 활용을 위해 정형 및 비정형 제품으로 디자인을 최종 적용하였다.

이야기에서 제품 적용에 이르기까지 연구 작업에서 크게 2가지 과정을 거쳤다. 먼저 조선전래동화집에 수록된 희귀하면서도 흥미요소를 갖춘 이야기 〈좁쌀 한 알로 정승의 딸을 얻은 사람 이야기〉와 〈난장이 범 사냥〉 총 2개를 선정해 일러스트레이션을 적용하였다. 다음으로 일러스트레이션을 그래픽적 요소로 한 단계 끌어올리기 위해 스케치를 문양 디자인에 반영하기로 결정하였다. 문양을 연구에 표현 요소로 선택한 이유는 다음과 같다.

“이 물건은 왜 만들었을까? 이 물건을 보는 사람은 누구였을까? 이 디자인은 어떻게 만들어졌을까?” 시선을 끄는 문양에는 특유의 기운이 있다. 그 기운은 예술가의 기교로부터 완성되기도 하며 작품이 탄생한 사회적 배경이 중요한 요소로 작용하기도 하는데 그렇게 만들어진 작품 속에는 유행, 취향, 정치, 과거, 미래에 대한 생각이 고스란히 담겨있다고 한다.³²⁾

즉, 사람의 이목을 사로잡을 수 있는 무늬라는 점에서 볼 때 문양의 특성은 본 최종작품에 적합하다고 판단하였다. 이야기가 담긴 문양과 관련해 다양한 사례를 살펴보고 방향성을 잡아 나갔다. 본 논문에서는 〈좁쌀 한 알로 정승의 딸을 얻은 사람 이야기〉와 〈난장이의 범 사냥〉 이야기별로 2개

32) 다이애나 뉴월, 위의 책, pp.6-7

의 문양을 디자인 한 뒤 여기에 각각 4가지의 색을 입혀 총 8개의 디자인을 완성하였다. 종합한 8개의 문양을 제품 패키지와 스카프에 적용시켰다.

이와 같은 과정을 통해 본 연구결과는 두 가지의 의미로 요약할 수 있다. 어린이를 대상으로 만들어진 전래동화 일러스트레이션에서 벗어나 누구나 선택, 활용 가능한 디자인으로 그 범주를 넓혔다는 것과 민족성과 문화가 담긴 우리의 옛이야기를 재조명하고 이를 문화콘텐츠에 접목하려는 시도가 있었다는 점이다.



〈그림68〉 전시 모습 01



〈그림69〉 전시 모습 02



〈그림70〉 전시 모습 03

참고문헌

- 권혁래, 『조선동화집(1924)연구』, 보고사, 2013
- 다이에나 뉴월, 크리스티나 언윈, 권혜정 옮김, 『예술 속 문양의 세계: 연꽃부터 플라워 파워까지』, 시그마북스, 2012
- 박영만, 권혁래 옮김, 『화계 박영만의 조선전래동화집』, 보고사, 2013
- 박영만, 소중애 옮김, 『난쟁이 범사냥』, 사파리, 2009
- 오병근, 강성중, 『정보 디자인 교과서』, 안그래픽스, 2008
- 허수경, 『그림형제동화집』, 허밍버드, 2015
- 김경희, 「심의린의 동화 운동 연구: 옛이야기 재구성을 통한 조선어문학 교육을 중심으로」, 서울대학교대학원 박사학위논문, 2016
- 김은미, 「傳來童話 일러스트레이션을 활용한 직소퍼즐 표현 연구」, 성균관대학교 석사학위논문, 2012
- 박선정, 「한국 전래동화 그림책의 인물 표현연구」, 이화여자대학교 디자인대학원 석사학위논문, 2004
- 백민정, 「일제강점기 3대 전래동화집 연구」, 충남대학교 박사학위논문, 2013
- 이규원, 「한국 전래동화 캐릭터를 활용한 아동복 디자인 연구: 해와 달이 된 오누이를 중심으로」, 이화여자대학교대학원 석사학위논문, 2010
- 이미숙, 정경희, 「한국 전래동화를 활용한 아동용 텍스타일 디자인 연구: 해와 달이 된 오누이를 중심으로」, 한국디자인문화학회지, 19(4), 2013

이성민, 「한국 전래동화 일러스트레이션에 나타난 한국적 이미지 표현에 관한 연구: 한국화적 표현기법을 중심으로」, 동덕여자대학교 디자인대학원 석사학위논문, 2005

최은실, 「유아용 식기의 전사 디자인 개발에 관한 연구: 전래동화 중 해와 달이 된 오누이를 중심으로」, 홍익대학교산업미술대학원 석사학위논문, 2002

「나카무라 료헤이의 조선동화집」, 네이버책, 접속일자 2017.03.07,
http://book.naver.com/bookdb/book_detail.nhn?bid=10615640

「방방곡곡 구석구석 옛이야기: 시리즈 도서」, 사파리, 접속일자 2017.04.20,
<http://www.safaribook.co.kr/safaribook/series04.asp?leftimg=4&seri=S029#tab1>

한민족문화대백과, 「문양」, 네이버지식백과, 접속일자 2017.05.09,
<http://terms.naver.com/entry.nhn?docId=554721&cid=46657&categoryId=46657>

Andy Butler, 「Hannah Waldron Interview」, Designboom, 접속일자 2017.04.05,
<http://www.designboom.com/art/hannah-waldron-interview/>

Description, 「Fairytale Stripe scarf」, Shopcade, 접속일자 2017.03.05,
<https://www.shopcade.com/product/fairytale-stripe-scarf/544e25dc5edcd6e831788c31>

「Hannah Waldron Shop」, Hannahwaldron, 접속일자 2017.04.05,
<http://www.hannahwaldron.co.uk/shop/>

Product Information, 「Alexander Mcqueen Fairytale Frieze Print Silk Chiffon Scarf」, Lanecrawford, 접속일자 2017.03.05,
http://www.lanecrawford.com/product/alexander-mcqueen/fairytale-frieze-print-silk-chiffon-scarf/_/UER878/product.lc

Abstract

Pattern Design Using Illustrations for Korean Traditional Fairy Tales

Sungeun Hong

Design Department, Visual Communication Design

The Graduate School

Seoul National University

In the present study, patterns were designed by using illustrations for Korean traditional fairy tales to shed new light on Korean old stories that are not known well and to develop and share unique cultural resources. Adding modern sensibilities to old stories is a process of searching for Koreans' original identity and creating cultural legacy. Many studies have already shown that traditional fairy tales help to understand the ethnicity as well as the historic and cultural

backgrounds, including the literature and education, of the periods when the fairy tales were created. However, turning the values that the traditional fairy tales have into a brand involves limitations, because contents harmonizing literature and design have not been actively developed and the low levels of interest in and appreciation for traditional fairy tales have given negative effects.

The present study was conducted to make known the excellence of Korean traditional fairy tales by means of visual languages. To accomplish the purposes of the present study described above, the present study was conducted by undergoing the following three procedures. First, the importance of Korean traditional fairy tale collections was highlighted. It is not widely known that Korean traditional fairy tale collections, which are as good as the Perrault's fairy tales of France and the Grimm's fairy tales of Germany, are available. Collections of Korean traditional fairy tales started to be published in the Japanese Colonial Era, and there are three major collections that are still praised in current days. Among them, 『Joseon Traditional Fairy Tale Collection』, edited by Park, Yeongman, includes stories that vividly show the unique and original characteristics of Korean people, and has given a great impact on the history of Korean fairy tales.

Second, among the 75 fairy tales included in the 『Joseon Traditional Fairy Tale Collection』, edited by Park, Yeongman, the

stories, entitled <The Story of a Man who God Married to a Minister's Daughter by Using a Millet Grain> and <A Dwarf's Tiger Hunting> were selected with reference to scarcity and artwork expression elements. The expression technique employed in the present study was illustration. Previous studies on traditional fairy tales and illustration showed that most of illustrations based on fairy tales are for infants, because traditional fairy tales are considered as literature exclusively for children. Hence, the present study was focused on the creation of design works that people of any generations may like and share.

Third, completed illustration was reflected to pattern design. A pattern is known as 'an meaningful expression of symbolic thinking that only humans have.' In the present study, patterns were used to represent the cores of the fairy tales. In the case of <The Story of a Man who God Married to a Minister's Daughter by Using a Millet Grain>, four different design works were created by preparing two patterns and coloring the patterns with different colors, considering that the fairy tale includes a repeated story structure. In the case of the <A Dwarf's Tiger Hunting>, the scene where the dwarf dancing on a palm encounters a tiger was expressed as a pattern. The pattern was prepared to give fun by interposing the eight dwarfs of the fairy tale between tigers. Four different design works were created by preparing two patterns and coloring the patterns with different colors. Finally, a total of eight patterns were applied to product packages and scarves.

The significance of the present study is as follows. While conventional designs based on traditional fairy tales were focused on children, the traditional fairy tale-based design of the present study extended the scope of users to all generations. In addition, the present study is significant in the sense that the old stories having a scarcity value were presented in various and unique patterns. The present study may contribute to shedding new light to Korean traditional fairy tales, of which presence has not been known well, and highlighting the value as cultural contents.

Keywords : Korean Traditional Fairy Tales, Illustration, Pattern Design

Student Number : 2014-20735